HECHA EN ARGENTINA

XTREME PC

LA REVISTA ARGENTINA MAS ACTUALIZADA DE JUEGOS PARA PC

ABRIL 1999 • $4,90

URUGUAY $35 • BOLIVIA $14 • PARAGUAY G7800
CHILE $1600 • PERU $10 • ISSN 0329-5222

AÑO 2 • NUMERO 18

PRIMERA SELECCION ANUAL

PREMIOS XTREME

A LOS MEJORES JUEGOS DE 1998

PREMIO X XTREME

Y COMO SIEMPRE, LOS MEJORES REVIEWS:

ACTUA SOCCER 3, GRAND TOURING, TUROK 2, THE SETTLERS III, MADDEN 99, APACHE HAVOC, TEST DRIVE 5 Y MAS!



IMPERDIBLE: CARMAGEDDON 2

La guía que todo jugador no debería dejar de tener en su guantera

GRUPO 4 EDITORIAL

www.xtremepc.com.ar

00018

9 770329 522002

EN ESTE NUMERO LA SOLUCION COMPLETA DE BEAVIS & BUTTHEAD: DO U. Y CHINA: CRIMEN EN LA CIUDAD PROHIBIDA



$ 269
MONSTER FUSION
Diamond
PLACA DE VIDEO y Acelerador Gráfico
Con 16 MB memoria Versión AGP y PCI
ó 15 cuotas de $24,12/Lista $299/PTF$361,79/TEA34,31%
NOVEDAD
DIAMOND
Monster Fusion
Voodoo 3D Gaming & Blistering 2D Speed
FREE INSIDE!
CHIPSET:3DFX VOODOO BANSHEE
$ 299
VIPER V550
Diamond
ACELERADOR GRAFICO
Con 16 MB memoria Versión AGP y PCI
ó 15 cuotas de $26,78/Lista $332/PTF$401,72/TEA34,31%
NOVEDAD
DIAMOND
16MB
VIPER V550
Unprecedented 128-bit Power for 2D, 3D and Video
CHIPSET: NVIDIA RIVA TNT
MUSIMUNDO
PARA NUESTROS CLIENTES LA COMPUTACION NO TIENE SECRETOS
COMPU HELP
Servicio de Consulta Exclusivo para Clientes de Informática de MUSIMUNDO

$49	THIEF: THE DARK PROJECT	
	EIDOS	ARCADE
	Para Pentium 200 MMX/32MB RAM/4MB VIDEO	
ó 10 cuotas de $5,75/Lista $54/PTF$57,46/TEA14,58%		

Disfrutá de 12 misiones distintas que incluyen todo tipo de obstáculos.

Deberás sortear Catedrales, ruinas subterráneas, prisiones prohibidas dentro de una ciudad oscura y siniestra.

Sobreviví a un mundo donde las sombras son tu único aliado.

Confiarte no es una opción y un enfrentamiento significa tu muerte.

$49	GANGSTERS	
	EIDOS	ESTRATEGIA
	Para Pentium 166 MMX/32MB RAM/2MB VIDEO	
ó 10 cuotas de $5,75/Lista $54/PTF$57,46/TEA14,58%		

Un juego de Estrategia donde el crimen paga.

Basado en elementos de la vida real.

El resultado es un poderoso juego donde se refleja el sub-mundo del crimen organizado que se compone de misterio, intriga y asesinato.

Vigencia del 1/04/99 al 30/04/99

THIEF
THE DARK PROJECT
EIDOS

"GANGSTERS IS A NOVEL SPIN ON A TRIED-AND-TRUE GAMING FORMULA" – GAMECENTER.COM
Gangsters
ORGANIZED CRIME™
A mobster sim.
EIDOS

Completá el cupón y GANÁ

Llenando este cupón, recortándolo y depositándolo en las urnas del MUSIMUNDO más cercano, podrás ganar una COLECCION DE LOS MEJORES TITULOS DE EIDOS*

APELLIDO Y NOMBRE:	FECHA DE NACIMIENTO: / /	
DOMICILIO:	CIUDAD/LOCALIDAD:	
TELÉFONO:	PREFIJO:	E-MAIL:
COMPUTADORA (MARCA/CLON):	PROCESADOR:	MEMORIA:
TENÉS PLACA ACELERADORA?: (3Dfx):	CUANTOS JUEGOS COMPRAS POR MES:	
COMPRAS SOFTWARE EN MUSIMUNDO? SI / NO:		

*BASES DISPONIBLES EN TODAS LAS SUCURSALES MUSIMUNDO

PRIMERA SELECCION ANUAL

PREMIOS XTREME

A LOS MEJORES JUEGOS DE 1998

Luego de varios meses de espera, tenemos entre nosotros los resultados de la primera selección anual de los Premios XTREME, correspondiente a los mejores juegos de 1998.
Esta selección fue realizada gracias a la ayuda de todos ustedes, nuestros fieles e incansables lectores, y a una implacable persecusión de todos los que colaboran en la revista. La elección de los ganadores no fue sencilla, debido a la gran cantidad de títulos que aparecieron el año pasado, muchos de ellos de indudable calidad. Entérense en la página 32 qué juegos fueron premiados.

Nota del Editor

¡Bienvenidos una vez más a Xtreme PC! En esta ocasión nos enorgullecemos en presentarles un número que todos los que la hacemos consideramos muy especial, ya que por primera vez en la historia, una revista Argentina de juegos para PC hace entrega de premios a los mejores juegos del año (tanto a su distribuidor en el país como a la empresa productora en el extranjero) con el adicional de que también fue volcada la opinión de miles de lectores que hicieron valer su voto y eligieron a su criterio el mejor juego de año 1998.
Es también un número en el que analizamos a fondo varios de los juegos más esperados por todos como: Resident Evil 2, Heroes of Might & Magic III y la nueva obra maestra de Sid Meier: Alpha Centauri.
En la sección Hardware te mostramos toda la data sobre el nuevo chip de S3: Savage 4, que según parece va a ser el nuevo parámetro de calidad, y todo sobre el flamante Pentium III. Nos despedimos hasta el mes que viene, en el que desde una galaxia muy, muy lejana les traeremos toda la información sobre los nuevos juegos de la nueva película de Star Wars, además del review exclusivo del último juego de la primera trilogía: X-Wing Alliance.
¡Hasta la próxima!

PAGINA 39

Heroes of Might and Magic III

La tercera entrega de la saga: New World Computing se supera a sí misma.

XTREME PC

LA REVISTA MAS COMPLETA DE JUEGOS DE LA ARGENTINA

ABRIL 1999

EDITORIAL

DIRECTOR Y EDITOR Maximiliano Peñalver

DISEÑO Y DIAGRAMACION

DIRECTORES DE ARTE Gastón Enrichetti, Martín Varsano

CORRECCION

Mauricio Urbides

COLABORARON EN ESTE NUMERO

Sebastián Di Nardo, Santiago Videla, Pablo Benveniste, Diego Bournot, Durgan A. Nallar, Máximo Frias, Fernando Brischetto, Diego Rivas

IMPRENTA

New Press Grupo Impresor S.A. Paraguay 264, Avellaneda

DISTRIBUCION

CAPITAL Y GBA HUESCA - SANABRIA, Baigorri 103 Cap. Fed. Tel.: 4304-3510.

INTERIOR / EXTERIOR D.I.S.A., Pte. L. S. Peña 1832/36 Bs. As. Tel.: 4305-3160

XTREME PC ®, es una publicación mensual de Grupo4 Editorial®, Larrea 785 15° "B" Capital Federal, C.P. 1030. Buenos Aires, Argentina. E-Mail: xtremepc@ciudad.com.ar
Registro de la propiedad intelectual en trámite. ISSN 0329-5222
Las notas firmadas, son opinión de sus respectivos autores.

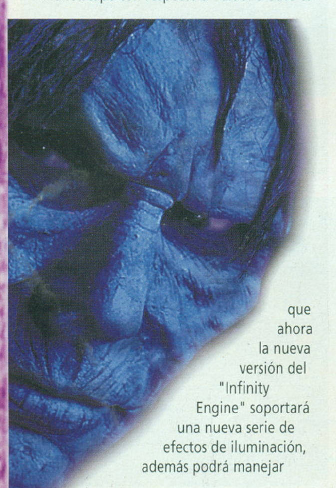
Planetscape Torment

Les presentamos los avances de lo que será el próximo lanzamiento de Black Isle y Bioware

De los creadores de la exitosa saga del Fallout, que hace muy poco nos sorprendió a todos con Baldur´s Gate, muy pronto tendremos una nueva y espectacular aventura de este estilo basada en el universo de Advanced Dungeons & Dragons.

Los primeros detalles que la gente de Black Isle y Bioware dieron a conocer acerca de esta nueva e imponente producción llamada Planetscape Torment, es que este juego utilizará una versión mejorada del "engine" conocido como "Infinity Engine", que actualmente está usando Baldur´s Gate y que está rompiendo con todo lo conocido.

La principal diferencia que tendrá Planetscape con respecto a Baldur´s Gate es



que ahora la nueva versión del "Infinity Engine" soportará una nueva serie de efectos de iluminación, además podrá manejar



estructuras animadas y personajes de tamaños realmente impresionantes, y como broche de oro, los efectos de los distintos hechizos que podremos hacer a lo largo de nuestra aventura, prometen ser aún más espectaculares que los que se pueden ver en Baldur´s Gate.

Según comentarios hechos por Bioware, este juego se desarrollará en varias dimensiones o mundos paralelos, en los que nuestros personajes serán algo así como inmortales. Una de las características más importantes que tendrán, es que la personalidad de cada miembro de nuestro grupo (ahora tendremos un máximo de cinco) será mucho más compleja que en cualquier otro título que haya hasta el momento.

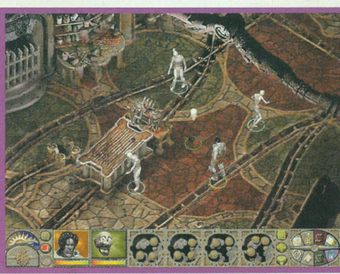
En Planetscape, la manera en la que los personajes irán evolucionando a medida que vayan haciendo descubrimientos acerca de sus vidas pasadas y las de sus compañeros, será algo único y en gran parte determinará la conducta que nuestros compañeros tendrán con nosotros y entre sí.

Un agregado interesante que tendrá este juego con respecto a la personalidad, es que cada vez que nos maten y nuestro protagonista reviva, al volver a la vida habrá perdido parte de su memoria, de manera tal que su comportamiento y su creencias estarán evolucionando permanentemente.

Aparentemente Planetscape Torment tendrá un argumento que tocará temas bastante complicados, como por ejemplo la vida después de la muerte, y los combinará con ideas aún más descabelladas, pero lo que es seguro es que viniendo de gente con los antecedentes de Black Isle y Bioware, esto va a estar para no perdérselo.

A decir verdad, estaba seguro de que Bioware volvería a utilizar su impresionante "Infinity Engine", pero lo que no me imaginaba ni ahí, es que lo harían tan pronto.

Lo mejor de todo esto es que la fecha del lanzamiento de esta nueva joyita de Bioware está bastante cerca, ya que está previsto que salga a la venta entre los últimos días del mes de Mayo y la primer semana de Junio, así que un poco de paciencia que ya va a haber más noticias sobre la versión final.




SOLO UNOS POCOS ELEGIDOS EN LA GALAXIA
HAN VOLADO EL *HALCON MILENARIO.*
Y A MENOS QUE ALCANCES LA BATALLA FINAL, SEGUIRA ASI.
STAR WARS X-WING ALLIANCE
Una familia enemiga pone en peligro el futuro de tu sustento. La malvada presencia del Imperio es amenazante. Tu única esperanza de supervivencia es unirte a la Alianza Rebelde en épicos conflictos de *Star Wars*. Mientras las batallas comienzan en toda la galaxia eres llamado para comandar naves Rebeldes, incluyendo X-wings y otras nuevas naves. Tú y hasta siete otros jugadores Rebeldes podrán encontrarse con cazas Imperiales en espectaculares misiones en 3D. Finalmente, si te lo mereces, te encontrarás en la cabina del legendario *Halcon Milenario*, volando contra el Imperio en la culminante Batalla de Endor. A fin de cuentas será tu agilidad, resolución y habilidades para el combate en estas misiones lo que determinará tu destino. Sin mencionar el destino de toda la galaxia.
www.lucasarts.com/products/alliance • www.starwars.com
© Lucasfilm Ltd. & TM. Todos los derechos reservados. Usado bajo autorización
MICRO BYTE S.A.
Servicio de Atención al Usuario
Tel.: 4553-7666
e-mail: soporte@microbyte.com.ar
LUCAS Arts

Nuevo RIVA TNT2



La empresa NVIDIA anunció su nuevo chipset de gráficos TNT2. El nuevo ofrecimiento de NVIDIA fija un nuevo estándar en funcionamiento y calidad, combinando una exelente performance en 2D y 3D en modos de color de 32 bits; z-buffer de 32 bits y 32 MB de memoria.

La arquitectura Twin Texel, combinada con la precisión del MIP-MAPPING por-pixel, ofrece un índice de "relleno" sin precedentes, 350 millones de pixel-por-segundo, que es dos veces más rápido que el del competidor más cercano. El RIVA TNT2 también tiene la capacidad de entregar 10 millones de triángulos por segundo, lo cual permite a los desarrolladores de software escribir las aplicaciones estándar con una cantidad asombrosa de efectos visuales.

"*NVIDIA ha redefinido los estándares del funcionamiento y calidad de las Deskotp PC's,*" dijo Jen-Hsun Huang, presidente y CEO de NVIDIA. "*Con nuestra familia de procesadores gráficos para 3D, estamos en la ruta correcta para dominar el rango desde la PC básica hasta las PC de alto rendimiento*".

NVIDIA es el único vendedor de procesadores gráficos con las ventajas de un micrón de .25 llevado al máximo rendimiento, con una performance que excede a los procesadores Pentium III de Intel en términos de complejidad. Combinando este nuevo nivel de funcionamiento con la fidelidad visual superior representada por los 32-bits de color, los efectos dados por el Z-Buffer de 32-bit y una memoria de 32MB, entrega al usuario la última experiencia 3D, ya sea para el software de entretenimiento, la educación, el negocio o las aplicaciones comerciales mediante Internet.

Algunas compañías que desarrollan placas basadas en el chipset RIVA TNT2 son: Asus, Canopus, Diamond Multimedia, Elsa, Guillemot, Hércules y Leadtek.

Apuntando al mercado popular de PC, las placas basadas en el RIVA TNT2 ofrecerán un RAMDAC de 300MHz con 32MB de RAM y lo utilizarán en resoluciones que van más allá de 2048x1536 en 60Hz. La configuración de RIVA TNT2 es la cuarta generación de NVIDIA, con un procesador de 3D de 128-bit. El RIVA TNT2 es el acelerador más rápido de 128-bit con el soporte para Flat Panels, soporte para AGP 4x y AGP 2x.

Drakkan

Psygnosis nos presenta algunos detalles de lo que será su próxima aventura 3D

Parece ser que con este proyecto, Psygnosis busca revertir la mala racha que ha tenido en estos últimos meses, y finalmente lograr sacar un título que tenga el nivel al que esta compañía nos tenía acostumbrados. Drakkan será una especie de aventura que se verá desde una perspectiva similar a la de Tomb Raider, sólo que este juego ofrecerá una mayor libertad de acción.

Además de Rynn (la protagonista), tendremos por compañero a un dragón llamado Arokh y con él podremos volar para desplazarnos por los distintos escenarios o para enfrentar a algunos enemigos.

Según los encargados del proyecto, Drakkan tendrá una gran cantidad de escenarios al aire libre, y todos ellos estarán modelados con un impresionante nivel de detalle, además aseguraron que habrá una enorme gama de efectos especiales que le darán a todos los entornos un realismo pocas veces visto.



Este juego también tendrá amplios sectores de cavernas, que podremos explorar al mejor estilo Tomb Raider, pero sin embargo, sus creadores afirman que el estilo del juego será más parecido al del Heretic II, es decir más acción y menos búsquedas interminables con un puzzle atrás del otro.

Otra de las promesas que ha hecho la gente de Psygnosis con respecto a la versión final de este título, es que todos sus modelos usarán una mayor cantidad de polígonos que lo que habitualmente se ve en estas aventuras, y con eso pretenden lograr modelos con formas sumamente detalladas que según dicen, parecerán tener vida, obviamente para eso será obligatorio disponer de una placa aceleradora 3D, ya que por ahora no está previsto que la versión final tenga otro tipo de soporte.

Actualmente Drakkan está en las etapas finales de su desarrollo y si todo sale como lo tienen planeado parece ser que este juego verá la luz en el transcurso del mes de Mayo.

Baldur's Gate

Edusoft hizo la presentación oficial

Hace algunos días, tuvimos la oportunidad de asistir a la presentación oficial de Baldur´s Gate organizada por la gente de Edusoft, en la que pudimos ver las principales características que tiene la versión, que a partir de ahora está siendo distribuida en nuestro país.



Para nuestra sorpresa, en este evento vimos que uno de los detalles más interesantes de esta versión es que tanto los manuales, como los textos durante el juego e incluso los diálogos de los personajes están totalmente traducidos al castellano, cosa que no nos esperábamos, sobre todo si tenemos en cuenta que el título en inglés salió a la venta hace poco tiempo.

Esto significa que muchos de ustedes que hasta ahora no se habían enganchado con un juego de este tipo por problemas con el idioma, ahora van a poder disfrutar de una de las más espectaculares aventuras RPG que se hayan hecho para PC.

Entre otras cosas, estuvimos observando el desarrollo del juego en modo "multiplayer" y una de las ventajas que tiene Baldur´s Gate con respecto a otros títulos de este estilo, es que aquí pueden participar hasta seis personas al mismo tiempo y lo mejor de todo es que se puede jugar toda la aventura en forma cooperativa, lo que nos permite combinar las habilidades de cada personaje, intercambiar objetos, armas y muchas otras cosas más.

Si tienen la posibilidad de conectarse a Internet o de jugarlo por red, les recomiendo que por lo menos lo intenten, porque es una experiencia muy interesante, sobre todo a la hora de enfrentar a los malos. Además y para facilitarnos las cosas en el momento de conectarnos, este juego incluye un programa llamado "Game Spy", que se encarga de buscar automáticamente todos los servidores disponibles para que podamos jugar.

Este programa, también nos muestra en pantalla todos los resultados de la búsqueda, nos indica qué tan estable es la conexión con los distintos servidores y nos dice cuántas personas están jugando en cada uno de ellos.

Sin duda lo más impresionante que tiene es que toda esta búsqueda la hace en cuestión de segundos y para empezar a jugar, sólo es necesario hacer un doble click con el mouse sobre el "server" que hayamos elegido y ya está, con este sistema, hasta el más inexperto de los usuarios puede engancharse a jugar por Internet sin necesidad de abrir una cuenta en lugares para jugar "on line" y sin tener que configurar nada de nada.

Creo que no hace falta mencionarles que éste es uno de los lanzamientos más importantes que hemos tenido en nuestro país en lo que va del año y si todavía no conocen al juego, entonces lean la nota que apareció en el número anterior y después me cuentan.

NOTICIAS DE ULTIMO MOMENTO

Demo del Daikatana

El "chiche"de John Romero ya está para que todos lo puedan probar. La demo de Daikatana se encuentra disponible en nuestra página www.xtremepc.com.ar
La demo es sólo multiplayer y contiene dos mapas de "deathmatch", uno de Kyoto, Japan 2455 y otro de San Francisco 2030. Podremos probar cinco poderosas armas: Disruptor Glove, Sidewinder, Shotcycler-6, ION blaster, y la C4 Vizatergo.

Duke es heavy

Joe Siegler de la empresa 3D Realms está muy contento de que su banda favorita de Heavy Metal Megadeth, haya grabado el tema central para el juego Duke Nukem Forever, el súper anticipado juego de acción en 3D. "No hay duda que la música es la expresión artística de nuestro musculoso héroe interior. Casi podemos oírlo decir: ¡Demonios... sueno barbaro!

Windows 98 2da Edición

Bill Gates anunció el 18 de Marzo que Microsoft lanzará al mercado una segunda edición de su sistema operativo Windows 98 en el 3er cuarto de este año. Este se venderá en todas las casas de computación y también vendrá preinstalado en la mayoría de las computadoras ya armadas.

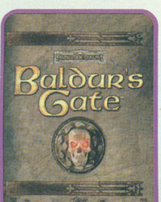
La nueva edición del sistema operativo incluirá tanto el Internet Explorer 5 como nuevos controladores y actualizaciones.

Gates también dijo que Microsoft está muy cerca de sacar la última beta del Windows 2000, el sistema operativo que según él, servirá tanto para servidores y redes como para negocios. Sin embargo no mencionó cuándo la tecnolgía NT estará disponible para el usuario en general.

LANZAMIENTOS NACIONALES

UNA BREVE RESEÑA DE LOS TÍTULOS PRÓXIMOS A SALIR EN NUESTRO PAÍS

Baldur's Gate



FICHA TECNICA

- **CATEGORIA:** Aventuras / RPG
- **COMPAÑIA:** Black Isle / Interplay
- **DISTRIBUYE:** Edusoft
- **FECHA DE SALIDA EN ARGENTINA:** *Completa:* Abril de 1999
- **INFORMACION EN INTERNET:** www.interplay.com
- **TRADUCCION AL CASTELLANO:** Manuales y Software
- **PRECIO ESTIMADO:** $55 (5 CD's)

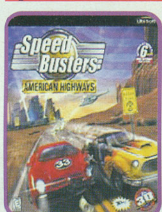
Grand Touring



FICHA TECNICA

- **CATEGORIA:** Acción / Arcades
- **COMPAÑIA:** Empire Interactive
- **DISTRIBUYE:** Centro Mail
- **FECHA DE SALIDA EN ARGENTINA:** *Completa:* Abril de 1999
- **INFORMACION EN INTERNET:** www.empire.co.uk
- **TRADUCCION AL CASTELLANO:** Manuales y Software
- **PRECIO ESTIMADO:** $30

Speed Busters



FICHA TECNICA

- **CATEGORIA:** Acción / Arcades
- **COMPAÑIA:** Ubisoft
- **DISTRIBUYE:** Sintesoft
- **FECHA DE SALIDA EN ARGENTINA:** *Completa:* Abril de 1999
- **INFORMACION EN INTERNET:** www.ubisoft.com
- **TRADUCCION AL CASTELLANO:** Manuales y Software
- **PRECIO ESTIMADO:** $39

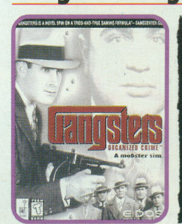
WWII: Fighters



FICHA TECNICA

- **CATEGORIA:** Simuladores
- **COMPAÑIA:** EA / Jane's
- **DISTRIBUYE:** Microbyte
- **FECHA DE SALIDA EN ARGENTINA:** *Completa:* Abril de 1999
- **INFORMACION EN INTERNET:** www.ea.com
- **TRADUCCION AL CASTELLANO:** Manuales y Software
- **PRECIO ESTIMADO:** $65 (2 CD's)

Gangsters: Organized Crime



FICHA TECNICA

- **CATEGORIA:** Estratégicos
- **COMPAÑIA:** Eidos Interactive
- **DISTRIBUYE:** Unisel
- **FECHA DE SALIDA EN ARGENTINA:** *Completa:* Abril de 1999
- **INFORMACION EN INTERNET:** www.eidos.com
- **TRADUCCION AL CASTELLANO:** Manuales
- **PRECIO ESTIMADO:** $49

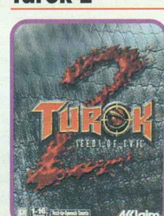
Ring



FICHA TECNICA

- **CATEGORIA:** Aventura / RPG
- **COMPAÑIA:** Cryo Interactive
- **DISTRIBUYE:** Centro Mail
- **FECHA DE SALIDA EN ARGENTINA:** *Completa:* Abril de 1999
- **INFORMACION EN INTERNET:** www.cryo.com
- **TRADUCCION AL CASTELLANO:** Manuales y Software
- **PRECIO ESTIMADO:** $60 (6 CD's)

Turok 2



FICHA TECNICA

- **CATEGORIA:** Acción / Arcades
- **COMPAÑIA:** Acclaim
- **DISTRIBUYE:** Microbyte
- **FECHA DE SALIDA EN ARGENTINA:** *Completa:* Abril de 1999
- **INFORMACION EN INTERNET:** www.acclaimnation.com
- **TRADUCCION AL CASTELLANO:** Manuales
- **PRECIO ESTIMADO:** $49

X-Wing: Alliance



FICHA TECNICA

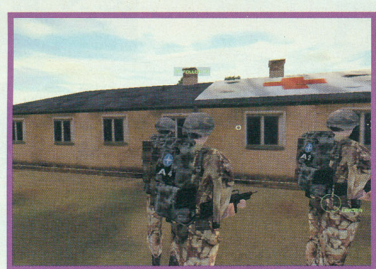
- **CATEGORIA:** Simuladores
- **COMPAÑIA:** LucasArts
- **DISTRIBUYE:** Microbyte
- **FECHA DE SALIDA EN ARGENTINA:** *Completa:* Abril de 1999
- **INFORMACION EN INTERNET:** www.lucasarts.com
- **TRADUCCION AL CASTELLANO:** Manuales y Software
- **PRECIO ESTIMADO:** $55 (2 CD's)

LOS MAS JUGADOS EN XTREME PC

Posición de este mes	Título	Compañía	Género	Posición del Mes Anterior
1	Baldur's Gate	Interplay / Edusoft	Aventuras / RPG	1
2	Heroes of M&M III	New World Computing	Estratégicos	-
3	Alpha Centauri	Firaxis / EA / Microbyte	Estratégicos	-
4	Sim City 3000	Maxis / EA / Microbyte	Estratégicos	3
5	Half Life (Multiplayer)	Valve / Sierra / Ofiser	Acción / Arcades	5
6	FIFA 99	EA Sports / Microbyte	Deportes	4
7	Brood Wars	Blizzard / Ofiser	Estratégicos	7
8	Worms Armageddon	Team 17	Acción / Arcades	-
9	Resident Evil II	Capcom	Aventuras / RPG	-
10	Actua Soccer 3	Gremlin Int. / Microbyte	Deportes	-

Flashpoint

Friendware e Interactive Magic presentan la revolución en juegos bélicos de acción y estrategia 3D en primera persona



Flashpoint tiene lugar en las postrimerías de la Tercera Guerra Mundial. Gracias a una masiva guerra entre el Este y el Oeste, el mundo está reducido a cenizas. Las superpotencias han agotado todos sus arsenales nucleares. Ninguna de las partes ha logrado la victoria absoluta.... incluso ya no recuerdan como empezó todo esto. Ahora el único objetivo es la supervivencia, representada por un paraíso tropical de varias islas aún no contaminadas. Este refugio es el Eden final.

En FLASHPOINT empezás como un soldado de infantería, armado únicamente con tu rifle de asalto. Este soldado podrá entrar en todo tipo de edificios y de vehículos, así como capturar vehículos enemigos. En las primeras misiones se pondrá a prueba tu experiencia como soldado de infantería. A medida que vayas teniendo éxito irás ascendiendo en el rango, adquiriendo nuevas responsabilidades. Poco a poco, podrás ir utilizando vehículos tales como cazas A-10 o tanques M1 Abrams. El éxito final dependerá de la pericia con la que manejes estas armas de guerra, así como a los soldados a tu cargo.





FECHAS DE SALIDAS

Age of Empires II	Microsoft	Otoño 99
Alien Vs Predator	Fox	Otoño 99
Asheron's Call	Turbine/Microsoft	Otoño 99
Baja 1000 Racing	Red Orb	Otoño 99
Battle of Britain 1940	Talonsoft	Otoño 99
Battlezone 2	Pandemic Studios	Fines del 99
Beneath	Activision	Otoño 99
Birth of the Federation	MicroProse	Otoño 99
Braveheart	Eidos Interactive	Otoño 99
Canal Soccer 99	Infogrames	Otoño 99
C&C: Tiberian Sun	Westwood	Otoño 99
Civilization II: T. of Time	Microprose	Otoño 99
Daikatana	Ion Storm/Eidos Interactive	Otoño 99
Descent III	Interplay	Otoño 99
Diablo II	Blizzard	Otoño 99
Drakan	Psygnosis	Otoño 99
Duke Nukem Forever	Apogee/3D Realms	Otoño 99
Dungeon Keeper II	Electronic Arts	Otoño 99
Earthworm Jim 3	Interplay	Otoño 99
Expert Pool	Psygnosis	Otoño 99
Extreme Warfare	Red Orb	Otoño 99
Fighter Duel 2	Ocean	Otoño 99
Fighter Legends	Jane's/EA	Otoño 99
Fighting Steel	SSI	Otoño 99
Final Countdown	Impact	Otoño 99
Flanker 2.0	SSI	Otoño 99
Fly!	G.O.D	Otoño 99
Force Commander	LucasArts	Invierno 99
Freedom in the Galaxy	Avalon Hill	Otoño 99
Gabriel Knight 3	Sierra	Otoño 99
Giants	Interplay	Otoño 99
Harpoon 4	SSI	Otoño 99
Heavy Gear II	Activision	Otoño 99
Homeworld	Sierra	Otoño 99
IA-10 Warthog	Interactive Magic	Otoño 99
I. Jones / Inf. Machine	LucasArts	Otoño 99
Interstate '82	Activision	Otoño 99
Jagged Alliance 2	Sir Tech	Otoño 99
Knockout Kings	EA Sports	Otoño 99
Lands of Lore III	Westwood Studios	Otoño 99
Loose Cannon	Digital Anvil / Microsoft	Invierno 99
Mechwarrior III	Microprose/FASA	Otoño 99
Messiah	Shiny/Interplay	Otoño 99
NASCAR Racing 3	Sierra Sports	Otoño 99
Omikron	Eidos Interactive	Otoño 99
Outcast	Infogrames	Otoño 99
Panzer Elite	Psygnosis	Otoño 99
Phantom Ace	Virgin	Otoño 99
Prey	Apogee/3D Realms	Otoño 99
Prince of Persia 3D	Red Orb	Otoño 99
Quake III Arena	id Software/Activision	Otoño 99
Rally Masters	Digital Illusions / Gremlin	Mediados 99
Rayman 2	Ubi Soft	Otoño 99
Reach for the Stars II	Microsoft/SSG-	Otoño 99
Requiem	3DO	Otoño 99
Revenant	Eidos Interactive	Otoño 99
Revolution	Fenris Wolf/GT	Otoño 99
Screamer 3	Virgin	Otoño 99
Secret of Vulcan Fury	Interplay	Otoño 99
Sega Rally 2	Sega	Otoño 99
Shadowman	Acclaim	Otoño 99
Shogun: Total War	EA	Otoño 99
Skies	SegaSoft	Otoño 99
Slave Zero	Accolade	Otoño 99
Squad Leader	Big Time/Avalon Hill	Otoño 99
Soldiers of Fortune	Activision	Invierno 99
StarCon	Accolade	Otoño 99
Starship Troopers	MicroProse	Otoño 99
Star Trek: First Contact	Microprose	Otoño 99
System Shock 2	EA	Otoño 99
Team Fortress II	Valve/Sierra	Otoño 99
Tomorrow Never Dies	MGM	Otoño 99
T. Annihilation: Kingdoms	Cavedog	Otoño 99
Ultima: Ascension	Origin/EA	Otoño 99
Vampire: The Masquerade	Activision	Verano 99
Warzone 2100	Eidos Interactive	Otoño 99
Werewolf	ASC Games	Verano 99
Wings of Destiny	Psygnosis	Otoño 99
Wizardry VIII	Sir Tech	Otoño 99
X-Com Alliance	Microprose	Otoño 99

Fechas estimativas de lanzamiento en USA.
Todas las fechas están sujetas a cambios por parte de las compañías

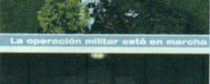
Novedad
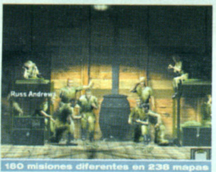
el mejor software original

101 Airborne

- **El éxito del desembarco de Normandía depende de vos.** Más de 180 misiones diferentes en 238 mapas que recrean la Normandía de 1944.
- **Escogé los 18 hombres apropiados para cada misión** entre los 48 soldados americanos, cada uno con sus propias características, parámetros de combate y hasta sus propias voces.
- **Tomá decisiones sobre el material y el armamento** que llevarán en la campaña. Tu objetivo es sembrar la confusión tras las líneas enemigas.
- **Potente motor de inteligencia artificial**, gracias al cual cada una de las acciones, tanto de los personajes involucrados como las tuyas propias, tienen sus consecuencias, igual que en la realidad, por lo que cada partida es única e irrepetible.


La operación militar está en marcha



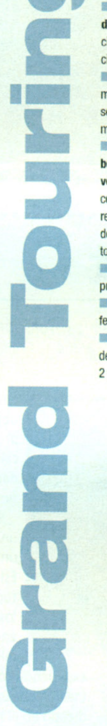


160 misiones diferentes en 238 mapas



Seleccioná el armamento





Grand Touring

- **Competí en las carreras más emocionantes** con 10 coches y 22 circuitos diferentes.
- **En Grand Touring cada uno de los rivales es diferente** gracias a su propia Inteligencia Artificial y parámetros de pilotaje.
- **Diferentes cámaras**, totalmente ajustables, nos permitirán seguir las carreras que disputemos con todo detalle.
- **Modo simulación donde deberás hacer los reglajes de tu vehículo:** elegí el tipo de neumáticos que llevarás en cada carrera, la relación de los cambios, la dureza de los amortiguadores y lanzáte a toda velocidad a la victoria.
- **Modo Arcade** con 3 niveles progresivos de dificultad.
- **2 tipos de competiciones** diferentes, monomarca y multiclase.
- **4 tipos de coches**, de serie, deportivos, sport prototipos clase 2 y sport prototipos clase 1.


10 coches



22 circuitos


Oponentes inteligentes

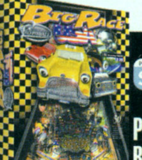








POR SÓLO $ 30 **PCBasket 6.0**



POR SÓLO $ 30 **Pro-Pinball Big Race Usa**





POR SÓLO $ 30 **Tribal Rage**





POR SÓLO $ 30 **Combat Chess**

otros productos dinamic

es'99

al mejor precio



www.dinamic.com

Toyland Racing

■ **Toyland Racing** combina en tu PC la emoción de las carreras, con la sencillez de manejo y la máxima jugabilidad de las consolas.

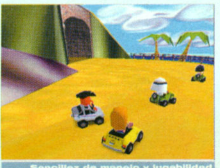
■ **15 circuitos** diferentes entre los que se encuentran recorridos urbanos y circuitos en lugares exóticos como el Polo Norte o el desierto.

■ **3 tipos de competiciones**, por puntos, contrarreloj, y "el último fuera".

■ **Consigue los diferentes carnets** superando las pruebas de nivel para acceder a nuevas competiciones y circuitos.

■ **Dificultad progresiva** que te permite manejarlo con la máxima facilidad al mismo tiempo que te reta para llegar a ser un campeón.

■ **8 personajes** con estilo "cartoon" y características propias compiten por la victoria.


Sencillez de manejo y jugabilidad


Hasta 8 jugadores en red o internet


15 circuitos y 8 personajes

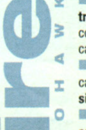


POR SÓLO **$ 30**

Toyland Racing © COPYRIGHT 1998 Revistronic / Dinamic

Fields of Fire

WAR ALONG THE MOHAWK



■ **Más de 40 personajes entre los que elegir,** cada uno con sus propias habilidades, capacidades y personalidad...

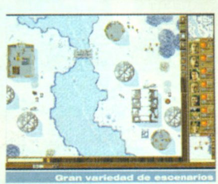
■ Sumergite en una increíble campaña con más de **30 misiones.**

■ **Estrategia en tiempo real** con nuevos y originales elementos, como las negociaciones con el enemigo, los traidores... Todo está contemplado en Fields of Fire.

■ **Inteligencia Artificial** con nuevos recursos que provoca que el ecosistema evolucione en tiempo real.

■ **Nuevas habilidades** de los miembros de tu equipo. Podrás construir trampas y barricadas, utilizar cañones, negociar con el enemigo, hacer emboscadas...

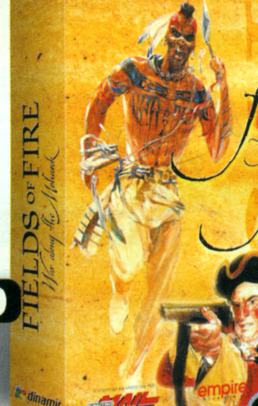
■ **Gran variedad de escenarios.** Todos los personajes interactúan con el escenario según sus cualidades, de manera que las misiones son siempre diferentes.


Gran variedad de escenarios


Inteligencia Artificial


Más de 40 personajes





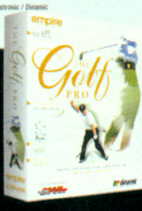
POR SÓLO **$ 30**

Fields of Fire ©1998 Empire



POR SÓLO $ 30

Flying Corps Gold





POR SÓLO $ 30

The Golf Pro





POR SÓLO $ 30

PCFútbol 6 apertura'98

DISTRIBUIDO EN ARGENTINA POR



Virrey Loreto 3878 (1427) Buenos Aires
Tel:(011) 4553-7510 / (011) 4553-8229

previews

IMAGENES Y REPORTES EXCLUSIVOS DE LOS JUEGOS QUE SE VIENEN

En éste número:



Revenant



p.13

Todos los fans del Diablo que hemos estado internados en las catacumbas luchando contra innumerables e innombrables criaturas, no vemos la hora de que esté disponible su segunda parte. Bueno, tal vez la respuesta a nuestros ruegos no venga de parte de Blizzard, sino de Cinematix, una compañía poco conocida que está a punto de dar el salto a la fama con el Revenant, un nuevo RPG que parece tener todo lo que al Diablo le falta.



Midtown Madness

p.14

El género de los arcades de automovilismo es sin duda uno de los más poblados en la PC. De la mano de Angel Studios vamos a conocer al Midtown Madness, un nuevo juego de Microsoft dentro de su ya popular marca (que nos brindó maravillas como el Motocross Madness), que promete un juego al mejor estilo Carmageddon, pero sin la violencia de andar pisoteando inocentes peatones.



Hired Guns

p.16

Allá por 1993, este juego fue uno de los éxitos más grandes de la compañía Psygnosis y ahora, gracias al engine del Unreal vuelve en una versión totalmente renovada y más espectacular que nunca. Manteniendo el excelente estilo del original y con la tecnología más avanzada, Hired Guns combinará lo mejor de un arcade 3D en primera persona, con elementos típicos de los RPG y las aventuras gráficas.



Descent 3

p.19

Ya falta muy poco para que la tan esperada tercera parte de uno de los juegos que revolucionó este género vea la luz y sin duda será uno de los lanzamientos más espectaculares del año, si ustedes fueron fanáticos de sus versiones anteriores, no se pierdan este informe.



The Wheel of Time

p.22

Robert Jordan es un popular autor norteamericano. Su obra, The Wheel of Time (la Rueda del Tiempo), ha dado nacimiento a una serie de relatos de corte fantástico ambientados en un universo donde la magia existe naturalmente. The Wheel of Time (WoT) tiene miles de adeptos en el país del norte y en Europa. Sabiendo el potencial de audiencia, Legend Entertainment compró los derechos a Jordan y el motor de Unreal a Epic MegaGames; realmente dos bases muy sólidas. Analizaremos la posibilidad de que WoT logre convertirse en el juego del año.

Además:

FICHA TECNICA

- **CATEGORIA:** Aventuras / RPG
- **COMPAÑIA:** *Cinematix*
- **DISTRIBUYE:** *Eidos Interactive*
- **FECHA DE SALIDA:**
  Demo: No disponible
  Completa: Mayo 1999
- **INFORMACION EN INTERNET:**
  www.eidosinteractive.com



Este juego de rol de Cinematix promete ser mucho más que un clon del Diablo

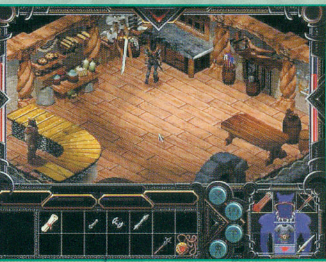
Todos los fans del Diablo que hemos estado internados en las catacumbas luchando contra innumerables e innombrables criaturas, no vemos la hora de que esté disponible su segunda parte, aún cuando sabemos que ciertas cosas en el juego original podían haber sido realizadas de mejor manera, como es el caso del sistema de combate (que aunque efectivo, hay que reconocer que es bastante repetitivo). Bueno, tal vez la respuesta a nuestros ruegos no venga de parte de Blizzard, sino de Cinematix, una compañía poco conocida que está a punto de dar el salto a la fama con el Revenant, un nuevo RPG que parece tener todo lo que al Diablo le falta.

• Una historia atrapante

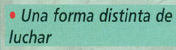
Para adentrarnos un poco más en el mundo del Revenant, es conveniente que les contemos un poco acerca de su historia, que se centra en una isla llamada Ahkuilon. Este lugar, alguna vez cuna de grandes imperios, es ahora víctima de una degradación que la llevó a ser un nido de bárbaros liderados por tres Señores de la Guerra. En el juego asumiremos el rol de Locke D' Averam, un guerrero de otra época que ha sido resucitado por uno de los Señores de la Guerra. Nuestra mente está en blanco, ya que no recordamos nada de nuestra vida pasada. Con el tiempo, sin embargo, comenzaremos a recordar las habilidades y destrezas que poseíamos. El Señor de la Guerra nos ha traído nuevamente al mundo con un propósito: Vengarse de quienes supuestamente han raptado a su hija. A medida que la historia (y el juego) vaya avanzando, descubriremos una trama mucho más compleja, que tendrá mucho que ver con esta muchacha y el destino de toda la Tierra.

• Manos a la obra

Para poder llegar al fondo de esta historia, será necesario recorrer Ahkulion, entrando en lugares como catacumbas, bosques, y castillos, todos magistralmente dibujados por Den Beauvais, un reconocido artista de ciencia ficción, que supo participar en infinidad de cómics. En estos impresionantes parajes deberemos encontrarnos con una gran variedad de criaturas, que estarán acechando para arruinar nuestros planes (y de paso cortar abruptamente con nuestra vida). Mientras efectuamos nuestra travesía iremos reuniendo una gran cantidad de armas, más de 25 agrupadas en cinco grupos principales según sus características y funcionalidad) y hechizos, 20 para ser exactos, que luego podrán combinarse para formar nuevos conjuros para poder deshacernos de estos horripilantes e inteligentes, por cierto, engendros.







• Una forma distinta de luchar

Como mencionamos anteriormente, el Revenant tiene algunas similitudes con el Diablo, ya que es un juego de rol, pero más que nada (y tal vez en una mayor proporción) con un sistema de combate volcado hacia la acción. Para que se den una idea de cuánto más cerca de un arcade está, será mucho más sencillo manejar a Locke con un gamepad que con las teclas o el mouse. Y esto no es necesariamente malo, ya que los movimientos van a ser mucho más complejos, sacándonos de la monotonía de clickear repetidamente el mouse. Esto se ha podido realizar gracias a que los personajes (tanto Locke como el resto) están realizados en 3D.

Como se puede apreciar en las fotos, el juego tiene una calidad gráfica impresionante y no dudamos que el Ravenant será otra opción más que interesante para los fans del Diablo, que esperan la continuación de este éxito, pero tienen necesidad de más variedad en el género.

Midtown Madness

El placer de correr como un desaforado en las calles de Chicago

FICHA TECNICA

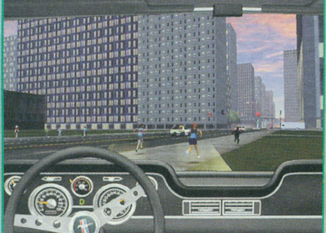
- **CATEGORIA:** *Acción / Arcades*
- **COMPAÑIA:** *Angel Studios*
- **DISTRIBUYE:** Microsoft
- **FECHA DE SALIDA:**
  Demo: No disponible
  Completa: Junio de 1999.
- **INFORMACION EN INTERNET:**
  www.microsoft.com/games

El género de los arcades de automovilismo es sin duda uno de los más poblados en la PC. Este año vamos a poder disfrutar de una nueva entrega de la saga Need for Speed (conocida como High Stakes), y también del Driver, un juego de GT Interactive que promete. Pero la abundancia de títulos dentro de la categoría no significa que no haya lugar para las innovaciones, y de la mano de Angel Studios vamos a conocer al Midtown Madness, un nuevo juego de Microsoft dentro de su ya popular marca (que nos brindó maravillas como el Motocross Madness), que promete un juego al mejor estilo Carmageddon, pero sin la violencia de andar pisoteando inocentes peatones.

• Sweet home, Chicago

Como comentamos en el título de este preview, el Midtown Madness (MM, para abreviar) está ambientado en una ciudad inspirada en Chicago. Y el motivo es bien sencillo: Según los programadores de Angel Studios, ninguna ciudad del mundo tiene tantas escenas de persecuciones automovilísticas en películas de cine como Chicago. Una prueba de esto es el largometraje de los "Blues Brothers", o "Contacto en Francia". Para que se den una idea de lo parecida que es la ciudad ficticia de Midtown Madness a Chicago, Angel Studios le pidió a varios residentes de la ciudad que





probaran el juego, y los afortunados no pudieron hacer otra cosa que dejar sus mandíbulas caer. Obviamente, las distancias se han acortado entre los famosos puentes levadizos, y en las afueras de la ciudad hay una autopista que la circunda. Estos detalles no tienen nada que ver con la realidad, pero sin duda van a darle al MM una diversión impagable.

• El mejor atajo es a través del parque

La gran diferencia es que el fuerte del juego no es recorrer circuitos predeterminados, sino que cada conductor vaya creando un camino específico, el que considere que una los puntos del recorrido en menor tiempo. Además de este modo de juego (llamado Blitz) también tenemos los archiconocidos Checkpoints (ciertos puntos en el mapa a los cuales habrá que alcanzar en un orden predeterminado), el modo Circuit (en el cual algunas calles son bloqueadas para de esta forma organizar una pista), y por último el modo sin dudas más interesante, por el momento conocido como "Cops and Robbers" o "Policías y Ladrones". Este modo fue creado para los encuentros entre varios jugadores, y permite la formación de equipos, en carreras que tendrán una temática de juego similar al Capture the Flag, del Quake.

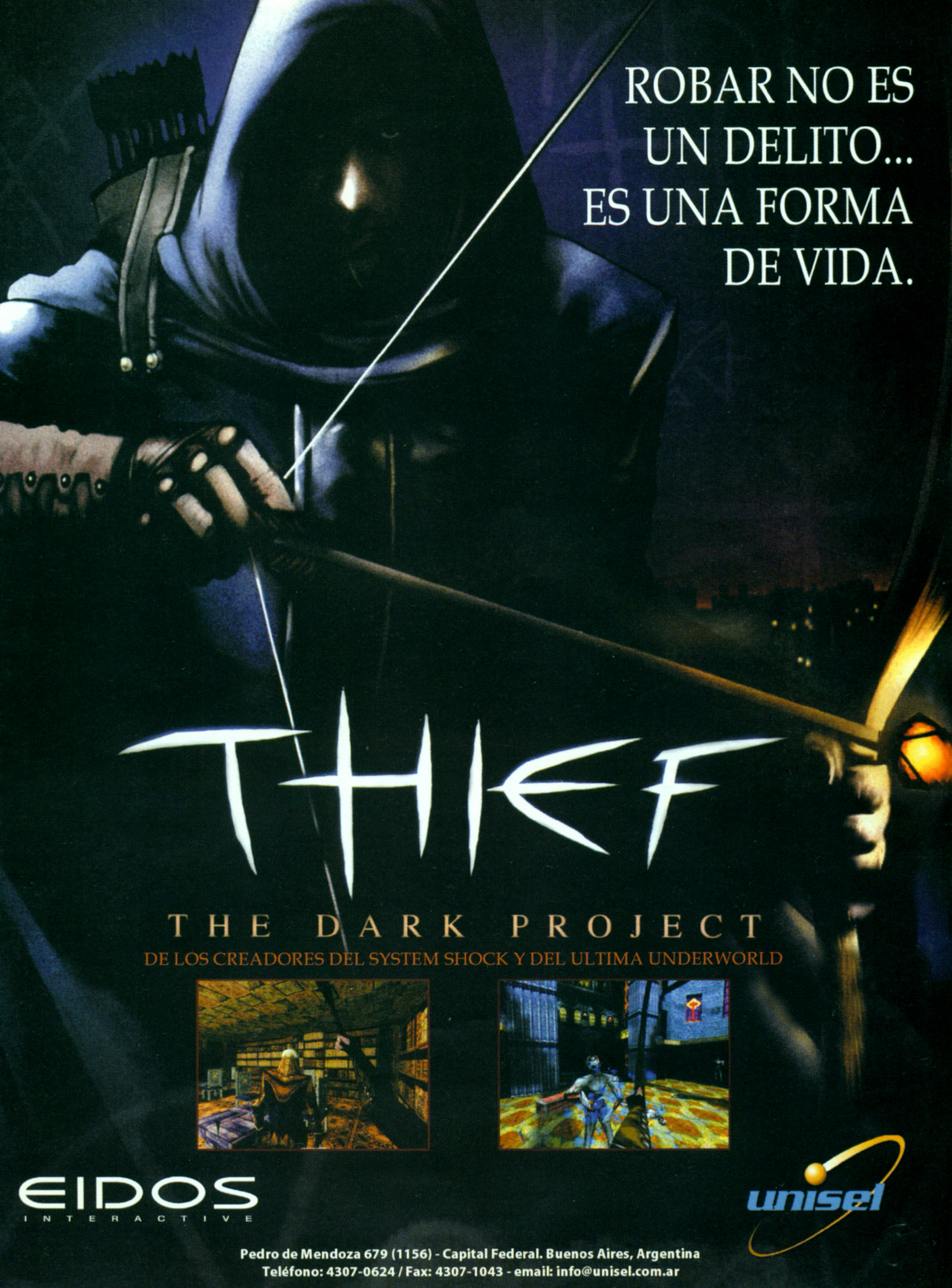
• Corriéndose para el fondo que hay lugar...

El MM tendrá una gran variedad de vehículos para elegir, incluyendo el famoso bus de pasajeros (bah, nuestro archiconocido colectivo), que se ha hecho tan popular desde la aparición de la película "Speed". Tan famoso e ineludible se ha vuelto este peculiar medio de transporte, que en los testeos preliminares del juego se pensaba dejarlo afuera, pero luego de la aprobación del mismo por parte de cientos de personas (que sin duda ven como una cosa atractiva en los Estados Unidos algo que acá es más común que el dulce de leche: Correr a toda velocidad por las calles causando estragos con un bondi) no tuvieron otra opción que dejarlo ante el temor de la ira de los jugadores.

Obviamente, el gran problema de un juego de las carácterísticas del MM, es tener



un engine que sea capaz de generar la cantidad de polígonos suficientes para mostrar una ciudad que sea en apariencia realista. Según los gráficos que ilustran la nota, se puede ver que los objetivos están cumpliéndose sin ningún inconveniente, y según palabras de los desarrolladores, necesitaremos una Pentium 166 con una placa aceleradora 3D para disfrutar de este juego como se merece. Y si la cosa se pone medio lenta, tenemos la opción de deshabilitar los peatones, que pueden causar estragos en máquinas poco poderosas. Así y todo, el Midtown Madness promete ser un giro bastante novedoso para los aficionados a los juegos de autos. Será cuestión de ir haciéndonos socios del Automóvil Club Argentino...



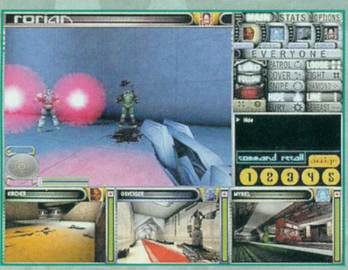
ROBAR NO ES
UN DELITO...
ES UNA FORMA
DE VIDA.
THIEF
THE DARK PROJECT
DE LOS CREADORES DEL SYSTEM SHOCK Y DEL ULTIMA UNDERWORLD
EIDOS
INTERACTIVE
unisel
Pedro de Mendoza 679 (1156) - Capital Federal. Buenos Aires, Argentina
Teléfono: 4307-0624 / Fax: 4307-1043 - email: info@unisel.com.ar

Hired Guns

Psygnosis apuesta el todo por el todo a una nueva versión de un antiguo clásico de Commodore Amiga

FICHA TECNICA

- **CATEGORIA:** *Acción / Arcades*
- **COMPAÑIA:** *Psygnosis*
- **DISTRIBUYE:** Microbyte
- **FECHA DE SALIDA:** *Demo: No está disponible* *Completa: Mayo 1999*
- **INFORMACION EN INTERNET:** www.psygnosis.com





Por Santiago Videla

***P**robablemente muchos de ustedes no tuvieron la oportunidad de conocer la versión original, pero en su momento, este juego introdujo una serie de nuevos conceptos que nunca antes se habían usado y que no por casualidad fueron la causa de su gran éxito. A simple vista, este juego era una especie de RPG futurista en el que la acción se desarrollaba en tiempo real, pero la novedad más importante que introdujo fue que la pantalla estaba dividida en cuatro secciones, lo que nos permitía controlar a cuatro personajes diferentes en forma independiente.*

Bueno, de vuelta en el presente, con esta nueva versión de Hired Guns la gente de Psygnosis está trabajando a todo vapor para lograr que este juego vuelva a ser toda una revelación y para eso están empleando de una forma un poco inusual, nada más ni nada menos que el engine del Unreal, ya que en esta versión volveremos a tener la pantalla dividida en cuatro secciones.

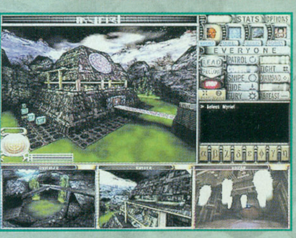
En este caso, la pantalla correspondiente al líder del grupo será un poco más grande que las del resto y además dispondremos de un panel de control con el que podremos dar órdenes a los demás miembros de nuestro equipo (cuando no los estemos guiando en forma manual) como por ejemplo: patrullar un sector determinado, seguir al líder, ocultarse, atacar, etc.

Uno de los agregados más importantes que veremos en esta versión, es que ahora nuestros personajes, además de tener características diferentes, también tendrán habilidades y poderes distintos, y aquí será necesario aprender a controlarlos y a combinarlos para poder progresar.

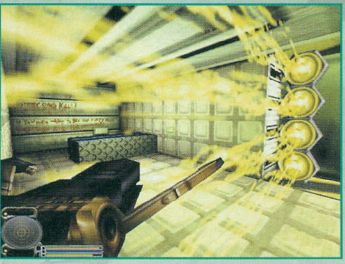


Otra característica que sin duda llamará mucho la atención, es que el juego también tendrá una gran variedad de opciones para varios jugadores tanto en modalidades cooperativas como en deathmatch y lo mejor de todo es que al estar la pantalla dividida, podremos usar cualquiera de estas modalidades sin necesidad de conectarnos por red o módem, aunque esto también será una opción.

Gráficamente, parece ser que Hired Guns tendrá un altísimo nivel y su equipo de desarrollo aseguró que uno de los aspectos que más tiempo les ha demandado es el armado de los niveles, porque están tratando de que la ambientación del juego sea excepcional.



Por ahora este título se encuentra en las etapas finales de su desarrollo, y uno de los principales problemas que sus creadores han tenido que enfrentar es el de la pérdida de velocidad gracias a la pantalla dividida, cosa que aseguran haber solucionado casi por completo y según dicen, la versión final estará lo suficientemente optimizada como para que sus requerimientos de hardware no sean demasiado elevados.



Actualmente, Psygnosis está tratando de que Hired Guns quede realmente impecable, sobre todo porque parece ser que el X-Com Alliance de Microprose tendrá un estilo bastante parecido (de hecho también utiliza el engine del Unreal) y para colmo ambos títulos saldrán a la venta aproximadamente a mediados de Abril, así que habrá que esperar un poco para ver los resultados.





www.ciudad.com.ar

Una empresa del Grupo Clarín



Tu espacio y nuestra ayuda para tener tu lugar en la red.



Más de mil personas concurrentes charlando en nuestros canales.



Encontrá a tus amigos on-line y mandáles mensajes instantáneos.



Para enviar y recibir mensajes grabados.



Podés enviar, recibir y leer tus mensajes desde cualquier PC, en cualquier parte del mundo.

INTERNET+CORREO ELECTRÓNICO
TARIFA PLANA

$29,90.
Abono mensual (no incluye IVA).



El mejor servicio.
Todas las líneas 0610.



4510-4510

VENTA TELEFÓNICA
DE LUNES A VIERNES
DE 9 A 21 HS.

Adquirílo también en:











Mendoza (0261-4200901) - Rosario (0341-4470003) - Tortuguitas (02320-491111)
Tucumán (0381-421-8834) - Córdoba - La Plata - Ushuaia - San Juan - Santa Fe

www.greyargentina.com

Babylon 5: Space Combat Simulator

FICHA TECNICA

- **CATEGORIA:** *Simuladores*
- **COMPAÑIA:** *Yosemite Entertainment*
- **DISTRIBUYE:** Sierra FX
- **FECHA DE SALIDA:**
  Demo: No está disponible
  Completa: Mediados de 1999.
- **INFORMACION EN INTERNET:**
  www.b5games.com

¿Llegó la hora de que Descent Freespace y Wing Commander dejen el trono?

Por Santiago Videla

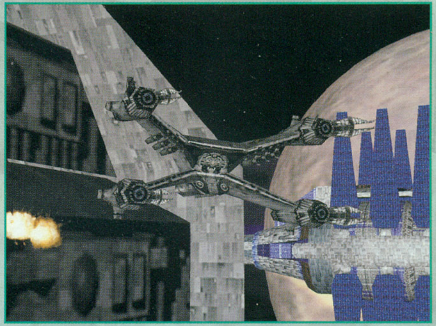
Todo parece indicar que estamos frente a lo que será una producción del más alto nivel, especialmente porque para el desarrollo de este proyecto, el equipo de Yosemite Entertainment está trabajando en conjunto con los realizadores de la serie de televisión y como si esto fuera poco, también cuentan con la participación de la gente de Netter Digital, que casualmente fueron los encargados de los efectos especiales para esta serie.

• Principales características

Aunque sus creadores todavía no han hecho muchas aclaraciones con respecto al argumento, en líneas generales la historia estará centrada en un conflicto con los "Dilgar" (supongo que los que vieron la serie los conocerán), y aparentemente también habrá algo relacionado con el viaje en el tiempo.

El juego en sí tendrá un estilo bastante semejante al del Independence War y la estructura de sus misiones, además de ser completamente no-lineal será sumamente variada e impredecible y todos los acontecimientos se desarrollarán de acuerdo a lo que nosotros vayamos haciendo, incluso se está hablando de la posibilidad de que el juego tenga más de un final.

Uno de los aspectos más llamativos de Babylon 5 SCS, es que los modelos de todo lo que veremos dentro del juego, ya sean naves, bases o cualquier otra cosa, son los mismos que fueron creados utilizando el programa de animación 3D llamado "Lightwave", y que formaron parte de los efectos visuales de la serie, lo que nos asegura que gráficamente va a ser de primera.



Según los responsables de la parte gráfica, podremos ver muchas naves de gran tamaño (comparables a las del Descent Freespace) en un mismo escenario y por ese motivo, la cantidad de polígonos que llevaban los modelos originales ha sido drásticamente reducida para no perder velocidad, pero esa reducción sólo afectará a pequeñas aberturas, antenitas y otros detalles superficiales, para que cada nave sea lo más parecida posible a las que se ven en televisión.

Por otra parte, la gente de Yosemite Entertainment aclaró que en este juego, los combates alcanzarán una magnitud nunca antes vista e incluso aseguraron que la versión que ellos tienen funcionando ya ha sido probada con más de 350 naves combatiendo al mismo tiempo... ¿No será un poco exagerado? De cualquier forma ellos garantizan que los requerimientos de hardware no van a ser elevados en la versión final, siempre y cuando tengamos una placa aceleradora 3D.

Tal y como era de esperarse, Babylon 5 SCS también tendrá una amplia variedad de opciones para jugar por red, módem o a través de Internet y en una de sus modalidades "multiplayer", el juego permitirá que haya naves insignia (de las más grandes) en cada bando, cosa que hará que cada equipo tenga que usar tácticas mucho más organizadas.

Por último, además de tener comandos muy parecidos a los demás títulos del género, Babylon 5 SCS nos ofrecerá la posibilidad de jugar utilizando propiedades físicas reales que mayormente variarán la forma de controlar nuestra nave tal y como sucede en el Independence War, como para que nadie se quede afuera.

Bueno, ya no me queda nada más por decir, salvo que todavía habrá que esperar un poco más y aunque no hay una fecha definitiva para su lanzamiento, muy pronto tendremos entre nosotros un demo, como para ver si todo esto es tan alucinante como dicen que es... esperemos que sí.

FICHA TECNICA

- **CATEGORIA:** Acción / Arcades
- **COMPAÑIA:** *Interplay*
- **DISTRIBUYE:** *Outrage Entertainment*
- **FECHA DE SALIDA:** *Demo: www.xtremepc.com.ar Completa: Mediados de 1999*
- **INFORMACION EN INTERNET:** www.interplay.com

Descent 3

Ahora en Descent, la acción también se desarrollará en exteriores, y gracias a un nuevo y potente "engine", esto va a ser algo digno de verse

Por Santiago Videla

Hace sólo cuatro años, la aparición del Descent cambió por completo la forma de ver y de jugar a un juego de acción, cosa que poco a poco fue dando origen a los grandes juegos 3D de hoy en día. En ese entonces, este juego fue el primer arcade 3D totalmente en 3D, valga la redundancia, que entre otras cosas incorporaba efectos de iluminación dinámica, que para la época, resultó ser algo increíblemente sofisticado.

Descent 3, a grandes rasgos seguirá manteniendo el estilo de sus predecesores, aunque como era de esperarse, ahora el juego estará basado en misiones con una estructura muy sólida y no en el archi-repetitivo esquema de "destruyan el reactor y vayan a la salida".

Como primera y más importante incorporación, Descent 3 cuenta con un engine 3D capaz de manejar superficies con un sorprendente nivel de detalle y gracias a eso han logrado que cada nivel tenga un diseño verdaderamente impresionante, tanto en los interiores de las bases que tendremos que explorar, como en el exterior, además todo esto vendrá acompañado por una serie de efectos especiales que realmente van a dejar con la boca abierta a más de uno.

A pesar de tener una enorme cantidad y variedad de efectos especiales como por ejemplo: Lluvia, humos, luces de colores, nieblas y una gran cantidad de efectos más, este engine parece tener un desempeño más que excelente incluso en máquinas no muy potentes, eso sí, para jugarlo será obligatorio usar una placa aceleradora 3D.



Por lo que hemos podido ver en el demo que ya está disponible, (1 nivel completo) Descent 3 sin duda será uno de esos juegos que no nos dejan apartarnos del monitor por varias horas, e incluso está muy por encima del ya envejecido Forsaken, que en su momento y a pesar de ser un simple clon, supo capturar la atención de una gran cantidad de fanáticos de esta serie con sus impresionantes efectos especiales.



Igualmente Interplay aseguró que la versión final contará con una serie de importantes mejoras, así que si encima tienen pensado mejorar lo que tiene el demo, mejor prepárense.

Obviamente no podemos olvidarnos de los modos multiplayer, ya que este juego estará repleto de opciones y modalidades para jugar por red, módem o Internet, en el caso de esta última, los encargados de este proyecto dijeron que Outrage Entertainment ya está trabajando en la instalación de un server especialmente dedicado a este juego, que será provisto por Parallax Online (PXO) y una de sus principales características será que gracias a la nueva tecnología que están utilizando será posible tomar parte en un juego con una gran cantidad de participantes sin tener que preocuparse por la estabilidad de la conexión, incluso con módems considerados de rendimiento medio o bajo como son los de 28.8k.

También existe la posibilidad de que además de la gran cantidad de niveles exclusivamente diseñados para jugar en multiplayer, la versión final de Descent 3 incluya un completo editor con el que podremos armar nuestros propios campos de batalla.



Hasta el momento, ni Interplay ni Outrage Entertainment han hecho comentarios sobre la fecha exacta en la que este título será lanzado al mercado, pero es muy posible que esto suceda a partir del mes de Mayo, mientras tanto recuerden que ya hay un demo disponible y podrán encontrarlo en nuestra página web, si tienen la posibilidad y el tiempo para bajarlo, les recomiendo que lo hagan y vean por ustedes mismos lo que se está por venir.

X-Com Alliance

FICHA TECNICA

- **CATEGORIA:** *Acción / Arcades*
- **COMPAÑIA:** *Microprose*
- **DISTRIBUYE:** *Hasbro Interactive*
- **FECHA DE SALIDA:**
  Demo: No está disponible.
  Completa: Mediados de 1999.
- **INFORMACION EN INTERNET:**
  No está disponible.

El engine del Unreal y el concepto del X-Com... una combinación explosiva

Por Maximiliano Peñalver

En producción desde algunos meses antes de la exposición E3 de 1998, en donde fue presentado (aunque en un estado todavía muy primitivo, pero funcional) X-Com: Alliance intenta llevar una de las mejores franquicias de Microprose , tanto de ventas como de críticas (bueno, salvo el X-Com Interceptor) al trillado terreno de los arcades 3D, manteniendo el espíritu original pero sobre todo, su espectacular jugabilidad y su facilidad para provocar xenofobia.

¡Me pareció ver un lindo Sectoidcito!

Es cierto, es cierto... es un lindo Sectoid, y desgraciadamente no va uno sino cientos a lo largo del juego, y por cierto tampoco será la única clase de Alien que nos vamos a encontrar en nuestro recorrido por Cydonia. Los hechos que ocurrirán en este X-Com: Alliance, son cronológicamente posteriores a los acontecidos en Terror from the Deep (la segunda parte de la saga), anteriores a los de Interceptor y por lógica también anteriores a los de Apocalypse, cuyos acontecimientos sucedian en el medio de una gran metrópolis. Representaremos el rol de un soldado, que lidera un equipo para recuperar los restos de la batalla en la conclusión del primer X-Com. En el trayecto, nuestra nave será absorbida por un portal dimensional y llevada directamente al medio de una batalla entre dos razas alien, la original del X-Com y una nueva llamada Ascidians.



Con sólo un puñado de guerreros deberemos investigar naves espaciales, recuperar e investigar artefactos y liderar los distintos grupos que armaremos para adentrarnos en las estructuras de los chobis, en una búsqueda desesperada por una vía de escape hacia nuestro hogar. Todo esto en alrededor de (según lo pleneado hasta el momento) 15 misiones en los más diversos escenarios.



Los fanáticos de la estrategia deberían respirar tranquilos. Pese a que Alliance utiliza el poderoso engine del Unreal y que si, no caben dudas de que es un arcade 3D, algunos aspectos de las versiones anteriores, permanecen intactos. Por ejemplo, podremos comandar a todos los integrantes (hasta un máximo de cuatro) del equipo mediante pantalla dividida (en un estilo similar al Hired Guns) los cuales pueden ser sometidos por los extraterrestres al control mental, por lo que habrá que tener cuidado de no perder el control sobre alguno de ellos y que poseído, elimine al resto de nuestros soldados.



Como dijimos algunas facetas se mantienen intactas, entre ellas la de, entre misión y misión, conseguir nuevo armamento o poderes, mediante la investigación de los objetos que encontremos que podemos llevar a cabo en el laboratorio de nuestra nave. Cuanto mayor sea nuestro nivel tecnológico, mayores serán nuestras oportunidades de sobrevivir ante la amenaza extraterrestre.

Aunque no sea X-Com en un 100% de su pureza, ni mucho menos, Alliance promete ser un título de aquellos ¿Será digno de ser incluido en nuestra repisa de juegos clásicos? Por ahora sólo Microprose y el tiempo tienen la respuesta.

The Wheel of Time

¿El mejor juego de 1999?

FICHA TECNICA

- **CATEGORIA:** *Acción / Arcades*
- **COMPAÑIA:** *Legend Entertainment*
- **DISTRIBUYE:** *Legend Ent. / Edusoft*
- **FECHA DE SALIDA:**
  Demo: No está disponible
  Completa: Invierno de 1999.
- **INFORMACION EN INTERNET:**
  www.wheeloftime.com

Por Durgan A. Nallar

Robert Jordan es un popular autor norteamericano. Su obra, The Wheel of Time (la Rueda del Tiempo), ha dado nacimiento a una serie de relatos de corte fantástico ambientados en un universo donde la magia existe naturalmente. The Wheel of Time (WoT) tiene miles de adeptos en el país del norte y en Europa. Sabiendo el potencial de audiencia, Legend Entertainment compró los derechos a Jordan y el motor de Unreal a Epic MegaGames; realmente dos bases muy sólidas. Analizaremos la posibilidad de que WoT logre convertirse en el juego del año.

The Wheel of Time proporcionará al jugador la experiencia inmersiva de los juegos como Quake o Unreal pero con un componente de estrategia y también algo de rol. Al decir de Glen Dahlgren, su diseñador, para tener éxito habrá que ser tan rápido con los dedos como con el pensamiento. La historia que se irá develando a lo largo del juego tiene un papel fundamental. En la Argentina, la obra literaria de Jordan no es demasiado conocida -salvo por su contribución con la serie de novelas cortas de Conan, el Bárbaro- debido principalmente a la barrera del idioma; sin embargo, no habrá que estar al tanto de WoT, aunque aquellos que lo conozcan sin duda serán quienes disfruten más con la recreación de este particular universo. Diversos medios proclaman a WoT como "el futuro de los juegos de computadora". Un título que parece pretencioso ¿De qué manera espera Legend alcanzar este objetivo, sobre todo si consideramos al resto de productos que aspiran al dorado trono este año?



La historia

WoT se sitúa un poco antes de los acontecimientos de The Eye of the World, el primer libro de la serie. Mucho tiempo atrás, en la Era de las Leyendas, el Oscuro (Dark One) fue liberado sobre el mundo, causando pánico y destrucción. Poderosos magos utilizaron su poder para encarcelarlo, pero los sellos mágicos de la prisión etérea fueron extraviados durante los años de caos sobrevinientes. Siglos después, se ha descubierto el destino de los Sellos y cuatro fuerzas se enfrentan para recuperarlos con el fin de controlar al Oscuro.



Single Player

El jugador solitario personificará a Elayna Sedai, la Guardiana de las Crónicas de la Torre Blanca. Elayna es miembro de una de las siete sectas de los Aes Sedai, Brown Ajah, dedicada a la búsqueda del conocimiento. Los Aes Sedai conservan bajo su custodia dos de los Sellos que aprisionan al Oscuro. Existe, no obstante, una octava secta en las sombras, Black Ajah, cuyos miembros han entregado sus almas al culto del Oscuro y planean liberarlo. La Torre es atacada por fuerzas externas con la traición de los Black Ajah. A partir de entonces Elayna deberá defender los Sellos.

La clave del éxito será utilizar tácticas tanto ofensivas como defensivas, no bastará con simplemente atacar a todo lo que se mueva, como es costumbre en la mayoría de los arcades 3D. La interacción con el

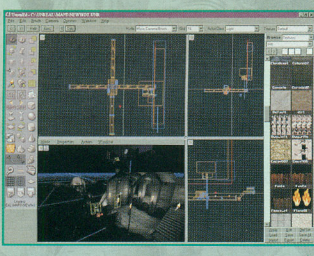


entorno será imprescindible. Algunas acciones a tomar requerirán el uso del novedoso sistema de control de la magia de WoT; en otras partes de la misión será necesario utilizar nuestra habilidad para espiar y pasar desapercibidos. Los artefactos que encontremos deberán utilizarse en forma creativa, investigando las múltiples facetas de su poder. Como Elayna hemos de defender la Torre Blanca y atacar las fortalezas enemigas, resolver acertijos y averiguar las intenciones de las otras tres misteriosas fuerzas implicadas en la búsqueda de los Sellos: The Leader of the Children

of the Light, The Hound y The Forsaken.

• Multiplayer

Por otro lado, será posible transitar a través del juego en el modo multijugador; en este caso, tendremos la opción de personificar a cualquiera de las cuatro fuerzas. Cada una de ellas luchará por el poder según sus propios intereses, y no todas con buenos propósitos. Es interesante saber que será posible elegir el camino que más nos agrade, sea benigno o no. La experiencia obtenida como jugador solitario será vital

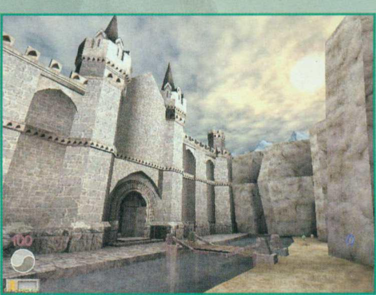


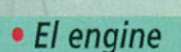


para el éxito. En concreto, se deberá conocer a la perfección el sistema de magia y el manejo del Editor de Fortalezas. Ofensivamente, se descubrirá que los artefactos pueden ser utilizados en formas no tan obvias; de hecho, éstos serán los ataques más devastadores. El Editor se empleará para esconder los Sellos, posicionar tropas y defensas y colocar trampas alrededor de las Torres. El primero de los jugadores que obtenga los cuatro Sellos será libre para elegir el destino del Oscuro: podrá hacerlo desaparecer para siempre o liberar su poder destructivo.

• Los gráficos

Seguido a su jugabilidad, uno de los elementos más importantes de WoT es el aspecto gráfico. Legend cuenta con algunos de los mejores artistas de la industria. Diseñadores de niveles contratados alrededor del mundo son responsables de crear los espacios virtuales que conformarán el universo de WoT; los niveles resultantes son examinados por arquitectos para asegurarse de que luzcan realistas y bellos. Ambos grupos tienen amplia experiencia de trabajos como Star Control 3 y Mission Critical. Los dibujantes de texturas son ilustradores de alto rango, cuyos trabajos han sido vistos en Spellcasting 101 y Death Gate, por mencionar algunos; ellos se encargan de que el universo de WoT inspire la sensación de inmersión en un ambiente fantástico. Modelistas y animadores, maestros en la creación de formas orgánicas, finalmente, generan las diversas criaturas tridimensionales que poblarán WoT. Sólo la impresionante labor combinada de todos ellos puede representar un mundo visualmente tan complejo.





• El engine

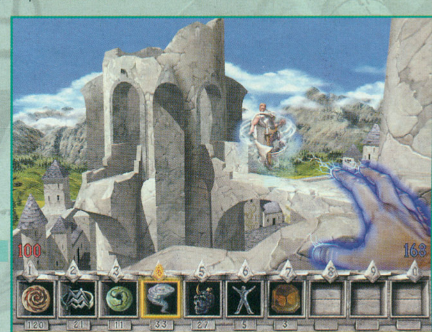
El motor de Unreal sirve de base para WoT; pero, además de sus impresionantes características (color de 24 bits con MMX, fuentes de luz dinámica múltiple y coloreada, geometría compleja, sistema de animación fluido y un poderoso lenguaje de scripts) los programadores dicen haber mejorado el generador de partículas para obtener efectos de explosión y humo nunca vistos, además de proveer cambios de clima como lluvia, nieve y viento. El soporte original para Glide será ampliado para otras APIs como Direct3D y OpenGL, siempre que los técnicos de Epic cumplan lo prometido. WoT contará también con el código de comunicaciones optimizado para LAN e Internet que utilizará Unreal Tournament.

• La música

Robert Berry y Lief Sorbye se encargan de crear la banda sonora, una mezcla híbrida de música céltica tradicional y melodías acústicas medievales con rock progresivo contemporáneo. Berry ha trabajado con Keith Emerson y Carl Palmer (Emerson, Lake & Palmer) y Sorbye es el líder de Tempest, una banda de rock céltico cuyo trabajo abarca cinco álbumes de notable éxito, con el sexto en preparación. Sin duda nadie quedará desilusionado. En el sitio de la compañía hay dos muestras de audio excelentes.

• El veredicto

Por todo lo visto, es posible deducir que WoT tiene posibilidades ciertas de ganarse el tan codiciado título de mejor juego de 1999. Como pueden apreciar en las fotografías, el trabajo de Legend es uno de los más finos que hayamos podido observar en la industria. El propio Robert Jordan se encarga de revisar la historia con el fin de garantizar un nivel de calidad superior al standard. The Wheel of Time estará a la venta en algún momento entre Mayo y Agosto.





FICHA TECNICA

- **CATEGORIA:** *Simuladores*
- **COMPAÑIA:** *Digital Anvil*
- **DISTRIBUYE:** *Microsoft*
- **FECHA DE SALIDA:**
  Demo: No disponible.
  Completa: Mediados de 1999.
- **INFORMACION EN INTERNET:**
  No disponible.

Starlancer

Tras generar una gran expectativa, Starlancer se prepara para estallar en nuestros monitores

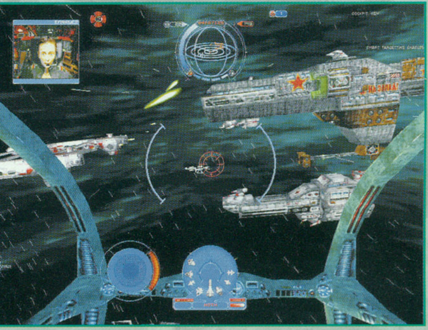
Por Santiago Videla

Este juego es el proyecto más ambicioso de Digital Anvil para este año, y según cuentan sus responsables, tendrá un nivel de producción comparable al de los líderes de este género, cosa que está casi asegurada sobre todo viniendo de gente que con estos juegos parece tenerla muy clara, ya que la mayor parte de su equipo de desarrollo fue también responsable de títulos como Wing Commander, y probablemente ésta sea una de las causas del parecido que este juego tendrá con los de la exitosa saga.

De acuerdo con algunos comentarios hechos por Chris Roberts (uno de los encargados de este proyecto y presidente de la compañía), Starlancer tendrá un estilo diferente a otros simuladores, y sus combates serán parecidos a los que se llevaban a cabo en la segunda guerra mundial, ya que en muchas de sus misiones las distintas formaciones tanto de nuestras fuerzas como las del enemigo, serán mucho más numerosas de lo que estamos acostumbrados a ver normalmente.

Su historia nos llevará a un conflicto que se desata cuando Rusia, China y algunos países del medio oriente unen sus fuerzas y comienzan a lanzar ataques sorpresivos por medio de los cuales intentan tomar el control de la mayor parte del sistema solar.

Esta vez nos tocará tomar el papel de un piloto voluntario de las fuerzas de la OTAN, que tomará parte de un gigantesco operativo militar para tratar de evitar que las pocas bases aliadas que quedan en el sistema, caigan en manos enemigas y así poder iniciar una ofensiva para recuperar el resto de las instalaciones caídas.

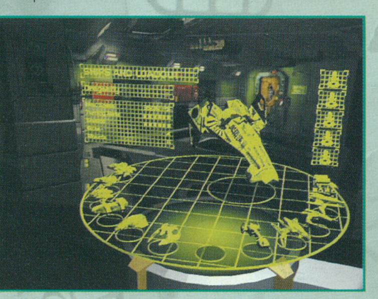


Otro de los adelantos hechos por Digital Anvil es que el resultado de cada misión que hagamos influirá en el desarrollo de la historia, sin importar qué tan simple sea lo que nos manden a hacer.

Además actualmente están trabajando para que la forma en que se desarrollan los acontecimientos en Starlancer sea más flexible que en ningún otro juego de este género, con lo que pretenden lograr que el jugador pueda tomar decisiones realmente importantes y no tenga que estar atado a una esquema completamente lineal, como sucede en la mayoría de estos casos.

Por lo que se puede ver en las primeras imágenes que Digital Anvil dio a conocer, parece que el diseño de las naves del juego utilizará formas muy complejas con lo que se lograrán modelos con un sorprendente nivel de detalle, y a simple vista se nota que el estilo de sus insignias y su camuflaje tiene una semejanza más que casual con el que usaban los aviones de la segunda guerra.

Tal vez la mayor innovación que presentará este juego, y quizás ésta sea una de las razones por la que está llamando tanto la atención, es la incorporación de un modo "multiplayer", que además de tener las clásicas opciones para que varias personas armen combates entre sí, también permitirá que hasta ocho jugadores puedan jugarlo en la modalidad de campaña, lo que significa que podremos tomar parte de esta historia junto con varios amigos, e incluso podremos podrán formar nuestro propio escuadrón y ver como de repente uno de nuestros compañeros es ascendido consiguiendo así mayor autoridad sobre los demás.



Sin duda esta modalidad será el aspecto más fuerte de Starlancer ya que ningún otro simulador de este tipo nos da esta posibilidad, además de eso, Chris Roberts asegura que el juego todavía nos tiene preparadas un par de sorpresas más, pero como todavía están en etapas de prueba no darán a conocer de qué se trata hasta que todo esté funcionando perfectamente, igualmente podemos estar casi seguros de que esto será algo digno de verse, porque podría decirse que el equipo de desarrollo a cargo de este juego prácticamente inventó este género.

Por ahora parece ser que este proyecto tiene para un rato más, debido a que todavía se encuentra en etapas de desarrollo, pero si todo marcha bien, Starlancer estará listo para hacer su aparición en la segunda mitad de este año, así que cuando haya más novedades al respecto seguramente se las haremos saber.

Preview Interactivo

Requiem: Wrath of the Fallen

Por Fernando Brischetto

FICHA TECNICA

- **Compañía: Cyclone Studios**
- **Distribución: The 3DO Company**
- **Fecha de salida:**
  Demo: www.xtremepc.com.ar
  Completa: Abril / Mayo 1999
- **Internet: www.3do.com**

Tuvimos una charla con Phillip Co, parte del staff de Cyclone Studios y uno de los creadores de Requiem: Wrath of the Fallen, en la siguiente entrevista te vas a enterar de detalles inimaginables de la creación de lo que puede llegar a ser el próximo suceso en arcades 3D.

XPC: ¡Hola Phillip! Esperamos que estés bien, sobre todo con el exceso de trabajo que deben tener para terminar Requiem con el resto del equipo en Cyclone... Cuando estuvimos con vos en el E3 y nos mostraste el ultimo "build", el juego parecía bastante terminado ¿Por qué se retraso tanto?

PC: Ahh, sí ¿Por qué se retrasó Requiem? Bien, hay varias respuestas a esta pregunta y te voy a comentar algunas de ellas.

Parte de la gente más importante para que Requiem viera la luz dejó la compañía en períodos críticos de su creación, intercambiamos Directores en algunos momentos críticos del desarrollo del juego; tuvimos que crear nuestro propio engine de cero y re-diseñamos completamente nuestro editor de niveles.

En Cyclone, intentamos conseguir "feedback", opiniones e ideas de cada uno del equipo. Quizás fue demasiado para poder manejarlo de la manera correcta.

XPC: ¿Cómo está compuesto el equipo de desarrollo de Requiem?

PC: En este momento somos alrededor de 14 personas en el Equipo de Desarrollo.

Jefe de Tecnología - Ron Little

Programador Principal - Kerry Moffitt

Productor - Jennifer Hubbart

Asistente de Producción - Scott Pearson

Programadores - Daryl Tung, Owen Lockett, Adam Forgang, David Maynard

Diseñadores - Phil Co, Fred Selker, Erik Robson

Artistas - Smudge, Sara Szundi, Jackie Corley, Cory Barlog

Tuvimos mucha más gente trabajando al comienzo, pero sus tareas ya han sido completadas por lo que ahora sólo estamos organizando un poco las cosas.

XPC: Contanos en qué otros proyectos estuviste involucrado y en qué puesto te desempeñabas.

PC: Requiem es mi primer proyecto como Diseñador. Antes de esto fui Tester Principal de Battlesport (el primer juego de Cyclone) y Zhadnost (uno de los primeros títulos para 3DO) antes de eso fuí Asistente de Tests Principal para SEGA, con Virtua Fighter para



la Saturn y Shadow Squadron para la 32X.

XPC: ¿Cuánto hace que Requiem está en desarrollo?

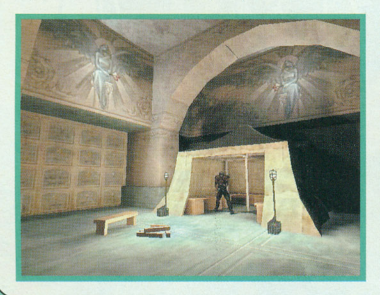
PC: 3 Años y 1 mes.

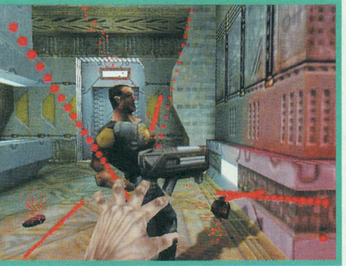
XPC: Según teníamos entendido por la charla en E3 en Requiem sos el diseñador de niveles ¿Participás de alguna otra tarea?

PC: Escribí la historia (en la que somos un ángel y la conexión con el paraíso perdido). Escribí los textos de las misiones (MIssion Flow Docs), ayudé con la escritura del documento de diseño (Design Doc) y el guión. Asistí en la dirección del doblaje de las voces; y creé el personaje Malachi. Tenía ayuda con todas estas cosas, por supuesto. Ningún gran juego se puede crear por una sola persona. El diseño para Requiem surgió cuando nuestro Artista de texturas, Yujin Kiem, pintó una imagen del símbolo de la victoria y todos lo interpretaron como un ángel. Ya que soy católico, sabía mucho sobre creencia cristiana y la Biblia, por lo que sacamos muchas referencias de allí.

XPC: Como diseñador de niveles, ¿Cuáles son tus inspiraciones (Vida real, Fantasía, Otros juegos...)?

PC: Me gradué en la Universidad de la escuela de Arquitectura de







Virginia, así que utilicé lo que aprendí allí como ayuda para diseñar niveles. Tenía un profesor en 3er año que dijo: "Cuando uno diseña algo, uno construye siempre una narrativa alrededor del diseño". Con Requiem, jugué con las historias bíblicas para la narrativa. Así que tenía grandes diques, cuartos de bombeo de agua, tubos, techos sobresalientes, como si la gente estuviera asustada de la gran inundación. Todo contiene un diseño del tipo de Yin/Yang, de lo bueno contra lo malo, cielo contra infierno. Como The Nine Square (algo de Le Corbusier) fue utilizado en esta manera. También miraba películas como Ghost in the Shell en busca de inspiración.

XPC: Requiem presenta aspectos nunca vistos en un arcade 3D, como el tema bíblico, que nunca fue tocado con anterioridad y también los hechizos como el que transforma a la gente en sal! ¿Qué otros aspectos de este estilo nos podés contar del juego?
PC: El Blood Boil: donde uno puede hacer hervir la sangre del enemigo hasta que estalle, y Apocalypse: donde se planta un pedazo de la cólera de Dios y corre a cubrirse. Mis favoritos personales últimamente son; Resurrect e Insist. Insist se usa para asumir el control de la mente de alguien y hacerlo luchar de nuestro lado por un período corto de tiempo. Si eliminás a alguien y usás Resurrect sobre el cadáver, revive y te ayuda a luchar.

XPC: Uno de los aspectos que más nos impresionó hace casi un año fue la sincronización de los labios con lo que se decía (lip-sync), algo único en el género ¿Se mejoró aún más este aspecto? ¿Hay algunos detalles nuevos sobre este aspecto? ¿Las conversaciones, tienen un rol importante en el juego?
PC: Sí, las interacciones han mejorado y son una parte integral del juego. Tenés que interactuar con los personajes para progresar. Podés necesitar un objeto o un ítem de ellos, o quizás tengas que salvarlo de alguna situación, o puede pasar que consigas tu próxima misión de parte de ellos.

XPC: Contame algunas de las principales características del engine de Requiem. ¿Qué lo hace mejor o diferente de los otros?
PC: Utilizamos tecnología basada en "Portal" (similar a la de Unreal y a la de Prey, por lo que hemos escuchado). Pero también posee "Portales" dinámicos (que significa que podemos tener una puerta cerrada y no tener que dibujar lo que está detrás de ella). Tenemos sombras de los modelos en tiempo real, que cambian su forma e intensidad basándose en el personaje o modelo. Tenemos un sistema de animación de los cuerpos Rígido-Suave que interpola entre las secuencias clave o puntos de referencia de las animaciones. Podemos guardar muchas animaciones y llamar a cada una con nuestro script de Inteligencia Artificial. Además nuestros modelos cuentan con entre 400 y 1000 polígonos cada uno y podemos tener sólo una cantidad limitada de ellos en pantalla sin que el juego se ponga demasiado lento.

XPC: ¿Cuántos niveles tiene el juego? ¿Cómo es la estructura del mismo (Arcade puro, un poco de aventura...)?
PC: Hay aproximadamente 30 niveles en el juego. La razón de que no sea un número exacto, se debe a que cada nivel está "unido" con otro. Hay cerca de 30 áreas diferentes que encontrar y son absolutamente todas distintas (caos, calles de la ciudad, planta de energía, centro de investigación, hospital, subterráneo, nave espacial, estación de policía, cloacas, etc.). Cada nivel se compone de porciones que llamamos "JAMS " y hay 80 de estos "Jams" que componen el total del juego. La estructura es más del tipo aventura y podés re-visitar áreas con cosas que irán cambiando.

XPC: ¿Cómo describirías el género del juego? Para nosotros es algo oscuro y hasta bizarro.
PC: El género es acción, con una atmósfera obscura, casi mítica. El arte es similar al estilo de películas como Ghost in the Shell, Blade Runner y Seven.
Los personajes fueron credos por un artista, Ron Kee, que simplemente dio rienda suelta a su salvaje imaginación para crear esos diseños.

XPC: Contanos sobre las armas y los hechizos...
PC: El jugador puede usar armas (Secular Weapons) y poderes angelicales (Angelic







Powers) estos son:

Armas:
- *Hand Gun*
- *Assault Rifle*
- *Combat Shotgun*
- *Grenade Launcher*
- *Rocket Launcher*
- *Sniper Rifle*
- *Rail Gun*

Poderes Angelicales (Angelic Powers):
- *Pentecost (Una bola de energía)*
- *Exorcist (Fuego rápido, daño instantáneo)*
- *Locusts (Un enjambre de cigarras -Locusts-) que comerán la cabeza de tu enemigo)*
- *To Salt (Los convierte en pilas de sal)*
- *Bloodboil (Hierve su sangre hasta que explote)*
- *Brimstone (Arroja bolas de fuego)*
- *Lightning (Los electrocuta)*
- *Apocalypse (Gran explosión)*
- *Holy Light (Algo así como una linterna)*
- *Heal (Curarnos)*
- *Banish (Atontar demonios)*
- *Shockwave (Sacudir un poco la tierra)*
- *Flight (Super salto)*
- *Haste (Mejora nuestra velocidad)*
- *Warp Time (Enlentece el tiempo para los demás)*
- *Insist (Controlar sus mentes)*
- *Heal Other (Sanar a tus amigos)*
- *Resurrect (Volver cadáveres a la vida)*
- *Possess (Poseer el cuerpo de alguien)*







XPC: Aunque el juego no esté terminado, se está hablando mucho sobre él, sobre todo después del lanzamiento de la demo jugable ¿Se está planificando una secuela (en caso de que tenga éxito), o una versión para alguna consola?
PC: Posiblemente. Ya veremos.

XPC: ¿Alguna fecha de salida? O ¿Te vemos nuevamente en E3 en mayo?
PC: No, será antes del E3. Con suerte muy pronto.

XPC: ¿Algún otro proyecto en el que estén trabajando?
PC: Posiblemente. Pero no lo puedo decir en este momento.

XPC: ¿Qué pensás de Half-Life?
PC: Amo el Half-Life. Jugué el juego completo en Diciembre y me impresionó mucho. También me encanta jugarlo en Multiplayer. Pienso que hicieron casi todo de manera correcta. Me dio mucha esperanza que Requiem estuviera por el buen camino.

XPC: ¿Cómo diseñador de niveles... cuál es tu favorito, de qué juego y por qué te gustó?
PC: Realmente me encantó el nivel de la demo del Jedi Knight. Este es mi juego en primera persona favorito por sus niveles, que son todos expansivos y los puzzles realmente me interesaron. Me gustó particularmente el de la demo porque no había visto nada del juego y nunca había jugado algo así hasta ese momento.
El nivel tenía un rompecabezas realmente bueno sobre cómo pasar a través del depósito de gasolina de la estación, donde la nave que tenías que encontrar estaba despegando. Lo recuerdo muy claramente, el nivel tenía áreas grandes que me dejaron con la boca abierta y las escenas donde tenías que pasar a través de los tubos de combustible con esas puertas grandes eran increíbles... me encantaba el tener saltar sobre la nave justo al final también.

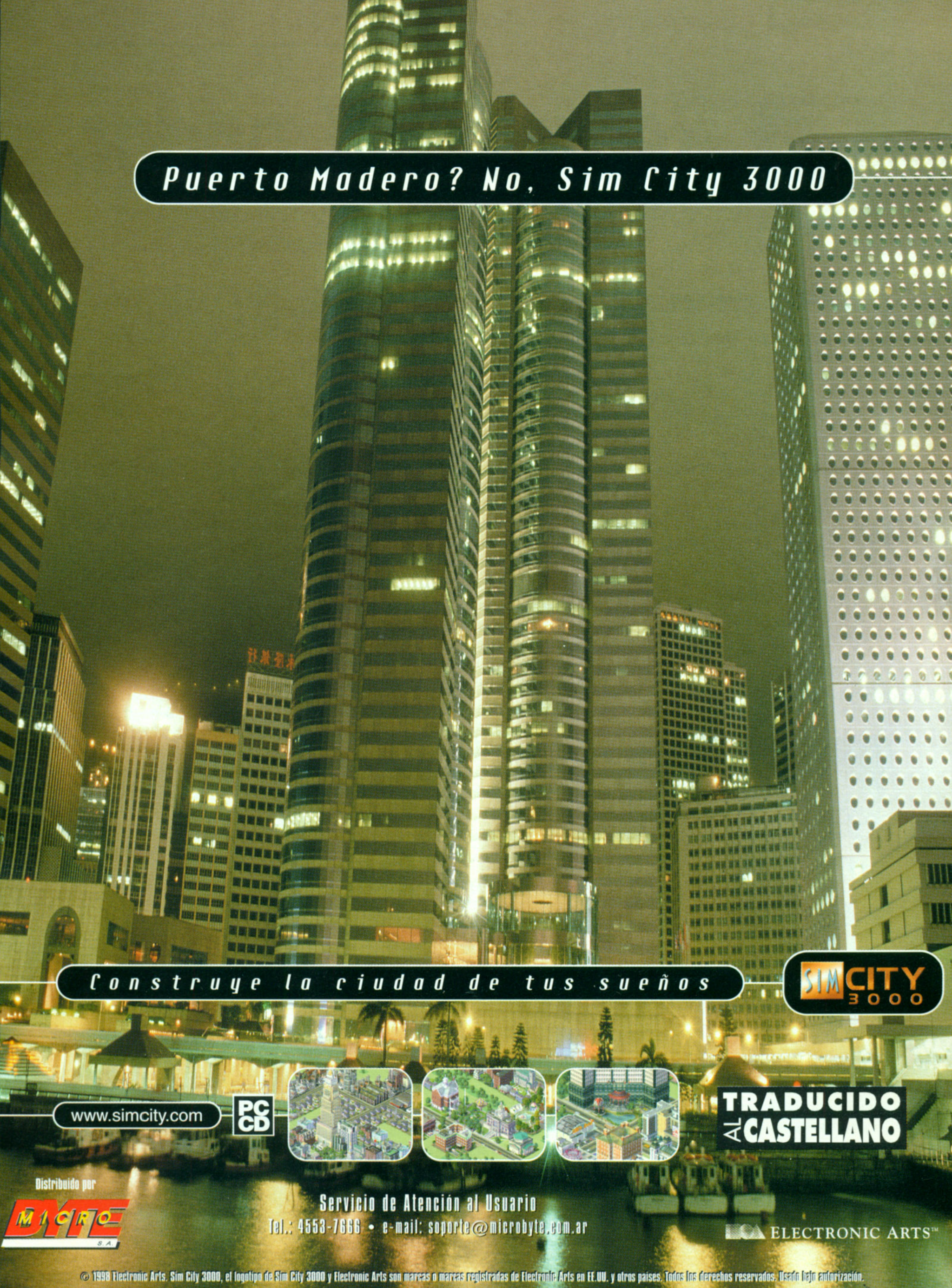
XPC: ¿A qué estás jugando en la oficina con tus compañeros?
PC: Nosotros todavía jugamos el Quake original con las opciones del Clan Ring. Yo, personalmente, prefiero el juego uno contra uno del primer Quake. También jugamos casi todos los juegos que salen de este



género (Half-Life, Shogo, Quake2, etc.) en Multiplayer. Justo ahora no tenemos mucho tiempo para jugar ya que estamos muy ocupados.

XPC: Tu tarjeta personal dice: Game Designer/Rock & Roll Star (Diseñador de juegos/Estrella de Rock & Roll) ¿Qué hay de cierto en esto... y ya que estamos, cuál es tu banda favorita?
PC: Desde que tengo memoria, siempre quise ser una estrella del Rock & Roll. He tocado el piano desde que tenía seis años y he estado tocando guitarra por diez años. Me trasladé realmente a California para entrar en la escena de la música. Y mirá lo qué sucedió...
Mi banda preferida son los Stone Roses.

XPC: ¡Muchas gracias por tu tiempo Phillip y suerte con el Requiem! ¡Nos vemos!


Puerto Madero? No, Sim City 3000
Construye la ciudad de tus sueños
SIM CITY 3000
www.simcity.com
PC CD
TRADUCIDO AL CASTELLANO
Distribuido por
MICRO BYTE S.A.
Servicio de Atención al Usuario
Tel.: 4553-7666 • e-mail: soporte@microbyte.com.ar
ELECTRONIC ARTS™

Galería de imágenes

COMPAÑIA: Zipper Interactive
DISTRIBUYE: Microprose

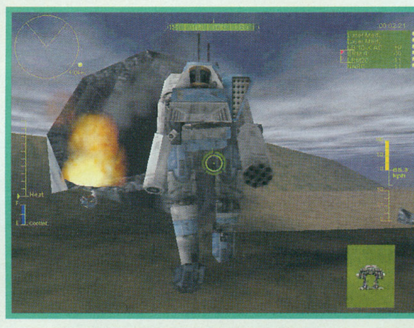
Mechwarrior III

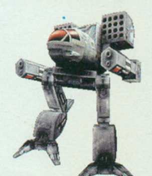
DESCRIPCION

En la galería de imágenes del mes pasado les mostramos imágenes del Heavy Gear 2, uno de los grandes candidatos en el género de los simuladores de robots. Seguramente muchos se estaban preguntando qué sería de la vida del Mechwarrior III, luego de tantas idas y venidas.

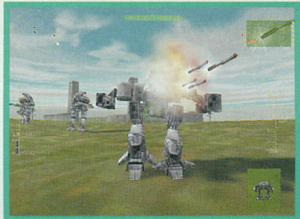
Bueno, como pueden ver en las imágenes a continuación, la saga goza de una salud inmejorable, y el juego sin duda se está perfilando para ser uno de los mejores simuladores de 1999.

Desde que tuvimos la oportunidad de verlo en la exposición de E3 del año pasado, se le han implementado una gran cantidad de mejoras, además de soporte para placas aceleradoras, transparencias y por sobre todo, un trabajo en las texturas de los mechs realmente envidiable. Supuestamente la salida del juego está planeada para Mayo de este año. ¡Paciencia!











COMPAÑIA: Heuristic Park
DISTRIBUYE: Virgin Interactive

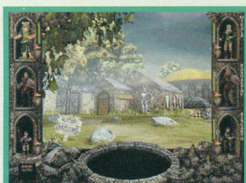
S&S: Come Devils, Come Darkness

DESCRIPCION

Con la llegada del Baldur's Gate, el género de los RPG parece haber crecido súbitamente, y una impresionante cantidad de títulos están a punto de aparecer para el beneplácito de todos los fans del género.

El Sword & Sorcery: Come Devils, Come Darkness, es el nuevo producto de D.W. Bradley, creador de los Wizardry 5, 6 y 7. Pero en esta ocasión viene acompañado de un engine con un entorno poligonal con soporte 3D, y una historia que los desarrolladores prometen va a ser realmente atrapante, con un argumento digno del mejor libro fantástico. Habrá que esperar...



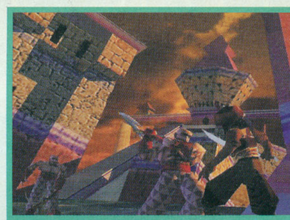




Prince of Persia 3D

COMPAÑIA: Red Orb Entertainment
DISTRIBUYE: Broderbund Software



DESCRIPCION

Sobre el Prince of Persia 3D estuvimos hablando en el preview del número 11, pero lo que escaseaba eran las imágenes. Nosotros tuvimos la suerte de poder ver al príncipe en acción en E3, bajo la atenta mirada de Jordan Mechner, que se regocijaba frente a lo que parece ser uno de los arcades más prometedores de este año. Para los fanáticos de la serie (que sabemos tienen que ser muchos) les comentamos que el juego ha cambiado su perspectiva pero no su temática, que seguirá fiel a la saga, incluyendo el famoso "salto de fé", que puso los pelos de punta a varios. Y por último, si se preguntan quién es el tigre de la foto, les podemos adelantar que el mundo del POP3D va a ser mucho más rico que el de sus antecesores. ¿Será el tigre de Kellogs?

Trans-Am Racing '68 - '72

COMPAÑIA: Engineering Animation Inc.
DISTRIBUYE: GT Interactive



DESCRIPCION

El Trans-Am Racing '68 - '72 es sin duda el sueño de todos los que solían jugar al Interstate '76, pero odiaban tener que enfrentarse con una horda de inadaptados para poder recorrer las rutas americanas. Y si se están preguntando por la física del juego (aspecto muy importante a la hora de categorizar un programa de estas características) se pueden ir quedando tranquilos, ya que Engineering Animation Inc. tiene más de diez años de experiencia simulando accidentes automovilísticos (como por ejemplo el de Lady Di). Por el lado gráfico las fotos muestran que el Trans-Am va a estar a la altura de los mejores simuladores automovilísticos, pero con el aliciente de estar situado en una época que parece ser insuperable a la hora de encontrar diversión.

PRIMERA SELECCION ANUAL

PREMIOS XTREME

A LOS MEJORES JUEGOS DE 1998

¡Hola! Bienvenidos a la primera entrega anual de los premios Xtreme, en la que honraremos con nuestro galardón a aquellos juegos que nos sorprendieron y emocionaron, en esta ocasión durante el transcurso del año 1998.

La verdad es que no podíamos haber seleccionado una época más complicada para iniciar este evento, ya que no cabe ninguna duda, el '98 fue un gran año para los juegos de PC, con una cantidad inusual de buenos títulos lanzados, la calidad de la gran mayoría de éstos alcanzaron o superaron las expectativas generadas, con excelentes exponentes en cada uno de los géneros.

Aunque en Xtreme PC no hablamos mucho del tema creemos que la ocasión amerita un fuerte aplauso a las compañías argentinas que se vienen jugando desde hace rato, enfrentando grandes pérdidas ante la competencia desleal que significa la piratería, por tratar de generar el mercado de software que todos queremos, original y a precios accesibles, aspecto sobre el que se avanzó muchísimo en el '98 y que se perfila de maravillas para el '99, gracias al reciente sancionamiento de la Ley del Software.

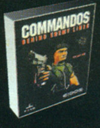
Ahora los invitamos a que conozcan en las siguientes páginas a los juegos ganadores dentro de cada género y al mejor juego del año 1998, todos seleccionados por el equipo de Xtreme PC luego de una larga y compleja deliberación, donde todos aportamos nuestra opinión y punto de vista sobre cada género, y aunque en varias ocasiones casi todos estabamos de acuerdo, en otras la cosa estuvo bastante peleada. De todas formas creemos firmemente que los elegidos son sin dudas los mejores, pero tampoco esperamos que estén de acuerdo en un 100% con nosotros y de hecho, esperamos sus opiniones sobre la presente entrega en sus futuras cartas o e-mails a la editorial. En estas páginas también develaremos por fin el mejor juego del año elegido exclusivamente por nuestros lectores, cuyo ganador accedió a la estatuilla por un amplio porcentaje del total de los votos ¿Intrigados? ¿Qué estamos esperando? ¡Empecemos con la ceremonia ya mismo!...

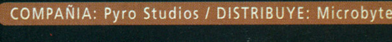
MEJOR JUEGO 1998 EN LA CATEGORIA ESTRATEGICOS



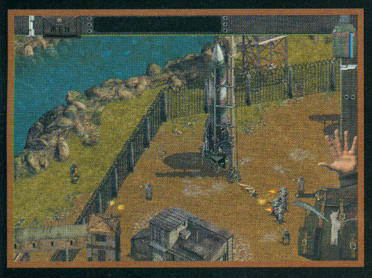
Commandos

BEHIND ENEMY LINES





COMPAÑIA: Pyro Studios / DISTRIBUYE: Microbyte





Aún frente a pesos pesados como Star-craft, Myth: The Fallen Lords o Incubation el ganador absoluto como mejor juego estratégico del año según nuestro equipo es: Commandos: Behind Enemy Lines.

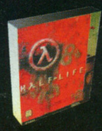
Este juego de origen Español, con una calidad en la producción que nada tiene que envidiar a los mejores productos de compañías americanas, no sólo rompió con la monotonía del género sino que prácticamente creó uno nuevo. En Commandos no tendremos que recolectar ningún recurso, sino que simplemente estaremos al mando de un grupo de elite entrenado para cometer cualquier misión, por más suicida que parezca.

En el juego se ve reflejado el inmenso trabajo de investigación histórica realizado por el equipo para la recreación de la época en el aspecto visual y una mención aparte se merecería el diseño de las misiones, realizadas con un nivel de detalle pocas veces visto. La inteligencia artificial es otro de los aspectos donde este juego brilla, realmente incomparable con ningún otro exponente del genero al día de la fecha.

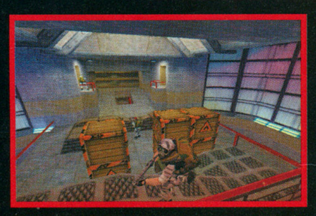
MEJOR JUEGO 1998 EN LA CATEGORIA ACCION / ARCADES



Half-Life



COMPAÑIA: Valve - Sierra / DISTRIBUYE: Ofiser





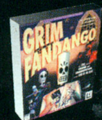
Cuando tuvimos la oportunidad de observar al Half-Life por primera vez en la exposición E3 de Mayo del 98, sabíamos que sería un juego muy especial. Pero a decir verdad, no pensábamos que iba a ser para tanto.

Acción/Arcades es sin dudas la categoría con un mayor índice de competencia, con juegos soberbios como Heart of Darkness, Need for Speed III o Unreal. Suponíamos que iba a ser muy difícil elegir un ganador, pero sinceramente ninguno supera la magistral maestría con la que Valve pulió su primer creación. Con el mérito indiscutible de ser el primer arcade 3D que posee un argumento contundente y un desarrollo que realmente le crispa los nervios al más templado, Half-Life hace uso y abuso del engine de Quake II, totalmente irreconocible bajo las innumerables mejoras que le fueron implementadas, incorporando una gran cantidad de eventos pre-generados que nos sorprenden durante todo el juego, dándole rumbos inesperados al argumento mientras luchamos contra una inteligencia artificial que deja fuera de combate a la del tan mentado Unreal. "Pequeños" detalles que hacen de Half-Life, una experiencia pocas veces vista en una computadora y lo convierten en el ganador indiscutido de esta categoría.

MEJOR JUEGO 1998 EN LA CATEGORIA AVENTURAS / RPG



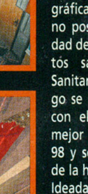
Grim Fandango



COMPAÑIA: LucasArts / DISTRIBUYE: Microbyte









A esta altura nadie duda de la capacidad de LucasArts para generar aventuras gráficas, y aunque este año no poseía una gran cantidad de competidores directos salvo el fantástico Sanitarium, Grim Fandango se alza tranquilamente con el trofeo por ser la mejor aventura gráfica del 98 y según como se mire, de la historia.

Ideada, escrita y diseñada por Tim Schafer y llevada a cabo por un arsenal de mentes increíblemente creativas, Grim Fandango es la evolución natural del género, y un exponente que puede llevar a un virtual renacimiento del mismo, todo a manos de un nuevo y cómodo engine, y de una dirección de arte pocas veces vistas en este medio.

Desde aquí nuestra reverencia a Schafer y a todo el equipo, además de una mención especial a la empresa del gran George Lucas, por continuar generando este tipo de juegos, tan costosos y laboriosos, que aunque no lo puedan creer, no siempre recuperan la inversión, ya que en USA las aventuras gráficas no tienen el inmenso éxito que en otros países, como por ejemplo, Argentina.

MEJOR JUEGO 1998 EN LA CATEGORIA PUZZLES / INGENIO



Headrush



COMPAÑIA: Berkeley / DISTRIBUYE: Sierra







Este género cuenta con una particularidad, generalmente los juegos que lo integran no tienen un final predeterminado, por lo que una gran parte de su atractivo es ver cuánto tiempo logran captar nuestra atención, sin provocar aburrimiento. Y en Xtreme PC, aunque nos pasamos horas reventando pelotitas en Bust-a-Move 2 y mintiendo a diestra y siniestra en el Truco Argentino 3.0, el juego que realmente nos atrapó y que de hecho seguimos jugando varias veces al mes es Headrush.

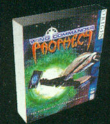
Un producto realmente brillante de Jellyvision que se desglosa de otra serie muy famosa en USA, You Don't Know Jack. En él pueden participar hasta 3 jugadores en una misma máquina, en un concurso que los llevará a responder preguntas sobre grupos de rock, comerciales, dibujos animados, películas y todas las temáticas que se les ocurran, todo desde una óptica distorsionada hasta el punto del ridículo y llevado a cabo de forma amena y divertida, gracias a una gran cantidad de efectos de sonido, animaciones acertadas y una siempre correcta voz para llevar a cabo la conducción. Una idea muy sencilla, pero llevada a cabo de forma magistral, que todos los que dominen el inglés, no pueden dejar de disfrutar.

MEJOR JUEGO 1998 EN LA CATEGORIA SIMULADORES



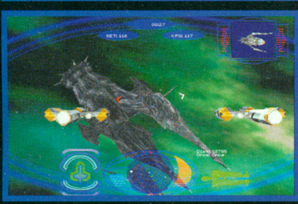
W. Commander

P R O P H E C Y



COMPAÑIA: Origin - EA / DISTRIBUYE: Microbyte





Cuando Chris Roberts abandonó Origin (para fundar Digital Anvil) y la franquicia que el mismo creó: Wing Commander, más de uno dudaba de si sería posible seguir adelante, superando lo que este muchacho había logrado, ya desde los tiempos de las AT286.

Obviamente, el hecho de que estén leyendo esto en estas páginas, no sólo significa que lo consiguieron sino que superaron la marca establecida por su creador original. WCP es uno de los juegos que más antigüedad tiene entre los ganadores de los premios de este año (fue editado en los principios del 98), pero para ser sinceros, tecnológicamente sigue siendo muy, pero muy actual.

No únicamente Prophecy se encargó de erradicar el protagonismo que estaban ganando las "películas" sobre el juego en sí, sino que implementó nuevas técnicas para aprovechar a fondo las placas 3D, con efectos realmente espectaculares sobre todo en las explosiones, además por supuesto, de ser el precursor en el aspecto de poder ver y sobrevolar naves de gran tamaño.

MEJOR JUEGO 1998 EN LA CATEGORIA DEPORTES



FIFA '99



COMPAÑIA: EA Sports / DISTRIBUYE: Microbyte







Si se les preguntara a los argentinos sobre su más grande pasión, seguramente una gran mayoría contestaría sin dudar: El fútbol. Para todas aquellos fanáticos y para otros no tanto, Electronic Arts editó no sólo una, sino tres secuelas de su saga deportiva más famosa: FIFA, en el transcurso del año que pasó.

Y aunque cada uno fue superando tecnológicamente al anterior y cuando todos pensábamos que FIFA 99 iba a ser nada más ni nada menos que otra secuela, EA Sports se despachó con la mejor versión de FIFA de la historia, el mejor juego de fútbol para PC y el mejor juego deportivo de todo el '98 de forma simultánea.

Con un nivel de inteligencia artificial decididamente superior, excelentes gráficos, tanto de los jugadores (de los que ahora se representa visualmente su estado de cansancio) como de los estadios, y un mejor control general sobre el balón en todos los sentidos y aunque la liga argentina sigue ausente, como siempre... FIFA 99 se establece como el nuevo estándar de calidad, en cuanto a juegos de fútbol para PC se refiere... por goleada.

MEJOR JUEGO DE 1998 PARA LOS QUE HACEMOS XTREME PC



Half-Life



COMPAÑIA: Valve - Sierra / DISTRIBUYE: Ofiser







Y hemos llegado al juego del año... aunque algunos realmente estarán sorprendidos, los que ya hayan transitado por los caminos de Half-Life, seguramente estarán de acuerdo con nuestra elección.

Después de todo no estamos ante el típico arcade 3D, ni siquiera ante una aventura o una mezcla de ambos géneros. Estamos ante una ESPECTACULAR EXPERIENCIA de la que ningún jugador que se precie debería quedar ausente. No sólo hasta lo disfrutarán los más acérrimos detractores del género, sino que es muy probable que sea el encargado de generar una nueva camada de seguidores del mismo.

Ya que estamos ante un juego que se destaca por donde se lo mire. Gracias a un poderoso engine, aprovechado y modificado para generar las secuencias interactivas más espectaculares que alguna vez haya visto un jugador de PC, junto a una trama que se toma su tiempo para desarrollarse, ¿quién conoce un juego de este tipo que no nos de la oportunidad de matar nada, ni a nadie en los primeros 20 minutos? La respuesta: Ninguno.

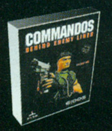
¿Con cuántos juegos tuvieron MIEDO? Seguramente con muy pocos, aunque Half-Life lo brinda en grandes dosis, sobre todo cuando caminen por sucias tuberías, alumbrados únicamente por el haz de una diminuta linterna y la constante tensión que generan los terroríficos aliens que pueblan el centro de investigación cuyos condenados sobrevivientes (entre los que nos encontramos), deberemos sufrir en carne propia las secuelas de un experimento que abre las puertas de nuestra dimensión a las criaturas más sanguinarias que haya visto el ser humano. Si a todo esto le agregamos impresionantes gráficos, música, efectos de sonido, modo multiplayer y un diseño de niveles y criaturas realmente deslumbrante, además de otros aspectos emocionales que están lejos de poder ser explicados con meras palabras, hacen que Half-Life, a nuestro criterio, la mejor pieza de software interactivo de PC aparecida durante 1998, sin discusión.

MEJOR JUEGO DE 1998 SEGUN LOS LECTORES DE XTREME PC



Commandos

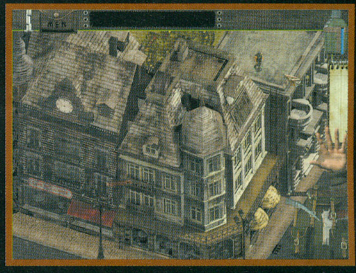
BEHIND ENEMY LINES



COMPAÑIA: Pyro Studios / DISTRIBUYE: Microbyte







Cuando les encomendamos a los lectores la tarea de que seleccionen según sus preferencias el juego del año, creíamos que ya conocíamos al ganador de antemano. O al menos a los más fuertes candidatos.

Y aunque obviamente varios de estos juegos tuvieron una cantidad masiva de votos, - FIFA 99, Need for Speed III, Unreal o Grim Fandango - el ganador por un amplio margen de votos fue: Commandos: Behind Enemy Lines de Pyro Studios, una empresa española y distribuido en nuestro país por Microbyte.

El resultado no puede más que sorprendernos, no sólo porque nos demuestra que el gusto de los jugadores argentinos no es para nada obtuso y bien al contrario, es abierto a ideas originales e innovativas como lo es el juego premiado, y no como ciertos medios nos quieren hacer creer. Pero más que a nosotros seguramente la sorpresa la debe tener en este momento la gente de Microbyte, que cuando hace algo más de un año cruzó el océano para comprar los derechos del juego, seguramente no imaginaban estos resultados, desde aquí nuestras más sinceras felicitaciones por invertir en proyectos independientes, aún cuando poseen las licencias de potencias como Electronic Arts o LucasArts, eso es no dormirse en los laureles.

Y a ustedes queridos lectores, gracias. Gracias por habernos acompañado estos 18 meses, donde de a poquito creemos haber logrado la revista que todos queríamos. Seria, pero sin dejar de ser entretenida y actualizada. Todavía tenemos cientos de ideas para ir implementando con el tiempo, pero lo que hemos logrado hasta el momento, no lo podríamos haber conseguido sin ustedes. Hoy, tuvimos la experiencia inédita de haber seleccionado juntos a los mejores juegos del año, obviamente que entre los producidos en todo el mundo, pero según el gusto ARGENTINO y no el de ningún país del extranjero. Ahora el futuro del entretenimiento para el 99 no puede ser más brillante y los invito a que nos sigamos encontrando mensualmente en estas páginas, para continuar este nivel de interacción que tenemos con ustedes y preparándonos para las futuras maravillas interactivas que nos depara el futuro.

reviews

LA MAS COMPLETA REVISION DE LOS ULTIMOS JUEGOS QUE YA ESTAN A LA VENTA

LOS ELEGIDOS DEL MES DE XTREME PC



Estos son los juegos que este mes se merecen el PREMIO XTREME. ¿Qué es el PREMIO XTREME? Son los juegos que reciben una puntuación del 90% o más, y que están según nuestro criterio, dentro de los clásicos de la PC.



Heroes of Might and Magic III



Sid Meier's Alpha Centauri

Worms Armageddon
Madden 99

¿COMO ES EL SISTEMA DE PROMEDIOS DE XTREME PC?

100% al 90% - CLASICO
Cualquier juego que sobrepase el 90%, es un clásico instantáneamente. Los gráficos, el sonido y la forma de juego son casi perfectos. Recomendamos todos los que estén en esta categoría como compra segura y sin riesgos.

89% al 80% - EXCELENTE
Estos son excelentes juegos y de gran calidad. No llegan a la categoría de clásico porque tienen alguna deficiencia en un área específica.

79% al 70% - MUY BUENO
Estos son muy buenos juegos, pero que contienen alguna falla. Aun así son invaluables para los seguidores del género, y siguen siendo muy recomendables.

69% al 60% - BUENO
Un juego para pasar el rato, con algunas fallas importantes. Si no hay otra cosa...

59% al 50% - REGULAR
Algo que definitivamente tiene que venir en forma de regalo, caso contrario no justificaría el gasto.

49% al 40% - MALO
Si un juego ha entrado en esta categoría, las deficiencias que posee son muy grandes. Sólo alguna virtud, que habría que buscarle detenidamente, no lo hace caer al siguiente promedio...

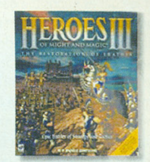
39% al 0% - MUY MALO
Que se puede decir... ¡No vale la pena gastar ni una mirada a la caja en el estante! Definitivamente no saqués un peso del bolsillo para adquirir este lamentable juego. Mirá que te avisamos...

Compañía / Distribuidor: *The 3DO Company*
Internet: *www.3do.com*
Requerimientos Mínimos: *Pentium 133 MHz, 32 MB RAM, CD-ROM 4x, 100 MB libres en el disco rígido, placa de sonido, Windows 95/98.*

PREMIO X XTREME

PROMEDIO 96%

Heroes of M&M III: The restoration of Erathia



La tercera entrega de la saga: New World Computing se supera a sí misma



Por Diego Bournot

Tras una espera que a muchos de los adictos a la estrategia nos ha parecido eterna, la tercera entrega de la saga Heroes of Might and Magic está entre nosotros, y podemos decir que los casi dos años que han transcurrido desde la versión II, matizados por la expansión "The Prize of Loyalty", han valido la pena: Heroes of Might and Magic sigue siendo el rey de los juegos de estrategia por turnos, y cada versión del mismo se gana holgadamente la categoría de clásico.

Historia

En esta tercera parte de la historia, tomaremos las armas para defender el Reino de Erathia, parte del Imperio de Enroth; de la invasión de los Señores de las Mazmorras, fuerzas demoníacas que habitan el mundo subterráneo bajo la superficie de Erathia; y de una legión de bárbaros y mercenarios que aprovechándose de la situación intentarán sacar provecho de ello, naturalmente a costa nuestra: la eterna confrontación entre el Bien y el Mal, ambientada en el épico universo de R. R. Tolkien.

Características Generales

Heroes of Might and Magic III es un producto muy completo, que dispone de variados modos de juego. En el mismo podremos elegir tres campañas distintas: Long Live the Queen, en la cual, jugando el papel de la esposa del emperador Roland de Enroth, combatiremos las fuerzas demoníacas de Nighon, en una batalla por la supervivencia del reino de Erathia; Dungeons and Devils, donde encarnando al emperador del mundo subterráneo de Nighon, lanzaremos las hordas del mal a conquistar la superficie de Erathia; y por último Spoils of War, donde regiremos los destinos de un clan de mercenarios dispuestos a sacar tajada de la guerra entre Enroth y Nighon. Es de notar en el menú de selección de campañas la presencia del espacio destinado a otras tres que seguramente formarán parte de una futura expansión del juego.

Además de las tres campañas antes mencionadas, Heroes of Might and Magic III incluye cuarenta escenarios sueltos accesibles en modo Single Player y Multiplayer, y varias opciones de juego; que incluyen la posibilidad de seleccionar nuestro héroe de un total de dieciséis de los mismos, elegir si queremos empezar con un pueblo o castillo y de qué clase, y por último seleccionar si queremos comenzar el escenario con alguna ayuda en particular. Asimismo, contamos también con un escenario Tutorial, el cual está destinado a aquellos usuarios que hacen sus primeras armas con esta versión del juego y no se hallan familiarizados con la interfase del mismo.

Entre todas las mejoras introducidas a un producto excelente de por sí, destacan la inclusión de dos nuevos clanes, elevando el total de los mismos a ocho; el incremento en el número de héroes, disponiendo de aproximadamente cincuenta de los mismos, cada uno de ellos con personalidad propia y distintas habilidades y falencias; un gran incremento en el número y variedad de artefactos; y la separación de los hechizos en los cuatro elementos primordiales en los que se dividen: Agua, Tierra, Aire y Fuego. Estas cuatro esferas de influencia se reflejan ahora en las habilidades que puede aprender nuestro héroe, debiendo existir entre las mismas al menos la forma básica de la esfera de influencia del hechizo que queremos aprender, para poder hacerlo.

Los castillos y pueblos cuentan ahora con un 50 % más de construcciones posibles que en Heroes II, la gran mayoría con la posibilidad de hacer "upgrade" a la misma, con la consiguiente mejora en la calidad de las tropas producidas. Haré especial mención de una de las construcciones más esperadas por los fanáticos de este juego: el Mercado Negro, lugar donde podemos adquirir artefactos a cambio de dinero o recursos (a precios astronómicos, desde luego); mejora comparable a la que significó la inclusión del Mercado de intercambio de recursos en Heroes II.

Las mejoras introducidas a la interfase de manejo de nuestro héroe lo tornan mucho mas realista. Ahora los artefactos se colocan sobre la anatomía del mismo,

con lo cual es imposible ganar poder de ataque o defensa, conocimiento o poder mágico por acumulación de artefactos de la misma clase, ya que sólo podremos colocar uno solo en cada parte del cuerpo. A su vez, ya no tenemos límite para la cantidad de artefactos que puede llevar nuestro héroe, ya que disponemos de un inventario donde podemos colocar todos cuantos queramos para intercambiarlos en el momento deseado con aquellos que estamos utilizando.

Los escenarios se han duplicado en tamaño, y en muchos de ellos, la necesidad de combatir en el mundo subterráneo, que se corresponde en tamaño con el de la superficie y dispone de los mismos recursos, los hace aún más grandes, extendiendo el tiempo necesario para conquistar cada escenario.

El editor de mapas es tan poderoso como en las versiones anteriores del juego, pudiendo elegirse todos y cada uno de los elementos disponibles en los mapas de campaña: toda clase de terreno, accidentes geográficos, y todos los items con los que interactúan nuestros heroes, así como elegir condiciones de victoria y derrota, eventos especiales, periodicidad de los mismos, etc.

Aspecto Visual y Auditivo

Los gráficos de Heroes III son excelentes, renderizados con 3-D Studio Max. La perspectiva sigue siendo 2-D, como en las dos entregas anteriores de la saga, pero los detalles han sido llevados al extremo. En este aspecto, cabe destacar que los mismos suponen una enorme mejora con respecto a Heroes II. Si bien este último disponía de gráficos excelentes, tras dos años que han sido determinantes en el avance de la interfase de gráficos para PC; dada la irrupción en el mercado de las tarjetas de video 3D y de la norma 3Dfx, no era dable esperar de Heroes III un aspecto visual similar a Heroes II, a riesgo de lanzar a la venta un juego con una interfase gráfica desfasada. Realmente, uno de los puntos fuertes de este juego.

Cabe destacar que la mejora en la interfase, sobre todo a nivel de gráficos, ha "engordado" de tal manera la parte del cd correspondiente a datos, que no queda lugar en el mismo para una gama de tracks en sonido digital como en Heroes I y II, pues el sonido en formato digital ocupa mucho espacio. Sin embargo, la banda sonora del juego es excelente, tanto en el estilo musical como en la calidad del mismo, notándose que la misma está hecha en calidad digital, muy superior al sonido midi. Esto refuerza la presunción de que la misma ha sido realizada con los tracks comprimidos en formato MP3 y codificados dentro de los datos del juego.

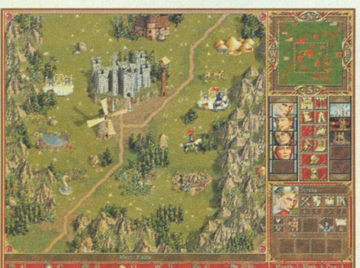


El Combate

Aquí sí que la gente de New World Computing realmente se luce, si bien la totalidad del producto posee una estética visual fuera de lo común en este tipo de juegos, los gráficos realizados con 3-D Studio Max son realmente estupendos, llevando al detalle incluso los subtipos de unidad, diferenciándose visualmente las unidades básicas de aquellas sometidas a "upgrade". El número de grupos de criaturas disponibles en combate ha sido elevado a siete, además de la inclusión de una nueva arma de asedio que se suma a



la catapulta: la balista. Esta se utiliza al modo de los packs de arqueros, atacando a distancia las formaciones enemigas. Contamos asimismo con una tienda de primeros auxilios, la cual cura nuestros heridos en combate, prolongando la resistencia de nuestras criaturas. Otra opción interesante, para los heroes que poseen Táctica entre sus habilidades especiales, es la posibilidad de reposicionar las tropas en el campo de batalla y antes de comenzar la misma.



Si bien el Dragón Negro sigue siendo la criatura más poderosa del juego, seguida de cerca por el Titán, la disponibilidad de estas dos criaturas es escasa, pues la batalla entre el Bien y el Mal le da preponderancia a fuerzas mucho más representativas: Demonios, Diablos, y el orgullo de las tropas humanas: Angeles y Arcángeles, poderosos soldados alados que reivindican al género humano, el cual en Heroes II era un débil adversario para Warlocks y Wizards.

Modo Multiplayer

Este incluye la posibilidad de realizar partidas de hasta ocho jugadores en una red local con soporte IPX, o TCP/IP, en modo Hot Seat (varios jugadores en la misma PC), vía Internet o servicio Online; y "duelos" de dos jugadores vía módem o cable serial.

Una gran mejora en el modo multiplayer la constituye la posibilidad de realizar variadas acciones durante el turno de los demás jugadores, con lo cual no deberemos esperar sentados sin hacer nada a que algún "lento" o "indeciso" complete su turno.

Síntesis

Siempre es difícil mejorar un producto excelente, pero New World Computing ha dado en el clavo, produciendo un juego soberbio. Simplemente excepcional.

¿POR QUE EL PROMEDIO?

QUE TIENE: A lo largo de tres entregas, siempre el mejor estratégico por turnos existente.
LO QUE SI: Gráficos. Música. Jugabilidad. Poderoso editor de mapas. Inteligencia Artificial. "Game Value".
LO QUE NO: Francamente, no le encuentro ningún defecto.

96%

Ficha Técnica
Compañía / Distribuidor: *Blue Byte / Centro Mail*
Internet: *www.bluebyte.com*
Requerimientos Mínimos: *Pentium 100 MHz, 32 MB RAM, CD-ROM 4x, 250 MB libres en el disco rígido, placa de sonido, Windows 95/98.*



The Settlers III

Llega la tercera parte de uno de los juegos de estrategia más completos de los últimos tiempos

Por Santiago Videla

***S**i ustedes fueron de aquellos que tiempo atrás se quedaron colgados horas y horas con alguna de las dos versiones anteriores de este juego, entonces esta es una muy buena noticia ya que a pesar de tener algunos cambios mayormente destinados a mejorar la jugabilidad, Settlers III sigue conservando el estilo que tantos éxitos le dio a esta saga.*

Uno más y van tres

En esta oportunidad, la historia de Settlers III se desarrollará en torno a tres civilizaciones diferentes (Chinos, Romanos y Egipcios) y todo comienza cuando cada uno de sus dioses es llamado por lo que vendría a ser el Dios supremo, quien cansado de lo holgazanes que se habían vuelto estos tres, les ordena hacer que sus pueblos empiecen a combatir entre sí con el fin de comprobar cuál era la civilización mejor preparada para sobrevivir.

De aquí en más, nosotros podremos elegir uno de estos tres dioses y con cada uno de ellos tendremos que llevar a cabo una campaña de ocho niveles cada una.

Si bien la forma de seleccionar las campañas está presentada de un modo muy similar a la del Starcraft y aunque en este caso también tenemos tres razas distintas, las diferencias que éstas tienen entre sí no son tan evidentes ya que en este juego las estructuras que cada civilización usará tendrán la misma función, aunque su apariencia será distinta.



Sin embargo cada raza tendrá ventajas en cierto tipo de tareas como por ejemplo: Los Romanos tendrán los obreros más habilidosos, los egipcios en cambio serán expertos en la construcción mientras que los chinos serán los más peligrosos ya que dispondrán de los mejores guerreros.

En lo que se refiere al juego, no cabe la menor duda que la característica más espectacular de Settlers III, precisamente es la forma tan original que tiene para conseguir los distintos recursos que vamos a necesitar para que nuestra civilización se desarrolle de la forma más eficiente.



Para los que no tuvieron la oportunidad de conocer alguna de sus dos versiones anteriores, aquí no basta con encontrar el lugar en donde esté la materia prima que necesitamos y luego mandar un obrero para que la recolecte. En este juego todo está basado en cadenas de producción, porque para tener éxito en Settlers III, no sólo tendremos que tener un ejército capaz de defender nuestras fronteras, sino que también deberemos crear toda una infraestructura para mantener el constante crecimiento de nuestra población.

Un ejemplo de esto, es que para conseguir oro, primero tendremos que hacer que un grupo de geólogos explore el terreno para que nos indiquen en dónde nos conviene construir una mina para extraerlo, una vez construida la mina será necesario levantar una refinería para procesarlo y como último paso habrá que colocar una casa que se encargue de convertir el oro en monedas.

Estos ciclos tienen una gran cantidad de variantes, porque hay muchas cosas que debemos producir entre las cuales están los alimentos, la madera, la piedra, minerales como el carbón y el acero







que luego servirán para forjar armas y unas cuantas cosas más.

Lo nuevo

Una de las principales novedades de este título, además de algunas estructuras y armas, es que ahora no es necesario construir más caminos entre casa y casa para que los obreros lleven los materiales, en lugar de eso la máquina se encarga de buscar la ruta más adecuada para cada lugar y el camino se irá marcando lentamente sobre el terreno a medida que los distintos pobladores los vayan transitando.

Otro cambio interesante que veremos en esta versión es que ahora podremos controlar nosotros mismos las acciones de los soldados como en cualquier juego de estrategia común y gracias a eso los combates se vuelven mucho más entretenidos y dinámicos que en las otras dos versiones.

Settlers III también nos dará la posibilidad de asignar soldados que defiendan los puestos de guardia para que no caigan tan fácilmente en las manos del enemigo, además cada miembro de nuestro ejército tendrá la posibilidad de ser ascendido de acuerdo a sus logros en combate y al lograr subir de rango, su desempeño será mucho mejor.



Como agregado adicional a nuestras fuerzas armadas, vamos a tener a un espía que nos será muy útil para ver que es lo que está haciendo nuestro rival, porque si decidimos explorar usando a los soldados comunes lo más probable es que al entrar en territorio enemigo seamos atacados por sus guardias, que por lo general tendrán más fuerza.

Dentro de las últimas incorporaciones de este espectacular juego de estrategia, tendremos templos en los que se entrenarán nuestros magos y además vamos a poder utilizar 5 tipos distintos de barcos (en cada civilización) que nos servirán para transportar a nuestros habitantes, soldados, etc.

Las modificaciones más evidentes que sufrió Settlers III son en el aspecto gráfico, en esta versión los personajes tienen un mayor tamaño y sus animaciones son mucho más detalladas que antes, además cada civilización tiene un "look" muy característico lo que le da mucha más variedad, por otro lado el nivel de detalle de los escenarios ha sido mejorado considerablemente.

En conclusión

Con algunos cambios, pero manteniendo el espectacular estilo que siempre caracterizó a esta saga, Settlers III es la opción ideal para todos los seguidores de su serie y para los fanáticos de los juegos de estrategia que todavía no lo conocen, sin duda es una muy buena oportunidad para que descubran algo distinto, que por cierto es de lo mejor.

¿POR QUE EL PROMEDIO?

QUE TIENE: Una espectacular continuación en la saga de Settlers.
LO QUE SI: Su estilo de juego. Los gráficos.
LO QUE NO: El sonido durante los combates.

86%

Ficha Técnica
Compañía / Distribuidor: *Bungie Software / Edusoft*
Internet: *www.bungie.com/mythii/*
Requerimientos Mínimos: *Pentium 133 MHz, 32 MB RAM, CD-ROM 4x, 100 MB libres en el disco rígido, placa de sonido, Windows 95/98.*



Myth II: Soulblighter

Legiones de muertos cubren la tierra

Por Durgan A. Nallar

Myth: The Fallen Lords fue sin duda un éxito para Bungie Software. Como todo producto bien hecho y aclamado por el público, hoy sigue siendo uno de los juegos multiplayer más populares en Internet. Nadie parecía necesitar una secuela, pero todos querían una; el juego gusta tanto que su comunidad de fanáticos crece interminablemente. Soulblighter llegó para quedarse: el mismo espíritu de Myth pero con mejores gráficos, una interface renovada, muchas opciones multiplayer y dos poderosas herramientas de edición.

La versión 1.0 de Myth II: Soulblighter fue retirada por Bungie al segundo día de su debut en los comercios. La razón: un bug suficientemente peligroso como para que la compañía tomara una de las decisiones más sorprendentes del mercado. Debido al bug, si el producto se instalaba en otra carpeta que no fuera la sugerida, al tratar de desinstalar se provocaba la eliminación de todas las carpetas del directorio. Aquél que instaló en C:\MythII, por ejemplo, ya podía ver borrado todo el disco. En una clara demostración de seriedad profesional, Bungie no sólo retiró el producto, sino que dio inmediato aviso a la comunidad de jugadores y reemplazó las primeras copias del producto con la versión 1.1 del software, libre de errores (la nueva caja trae una cinta roja indicando que es la versión corregida). No obstante, a las pocas horas de haber salido a la venta la versión 1.0 con el bug, ya más de siete mil fanáticos la habían adquirido en los Estados Unidos. Para aquellos que tengan la versión 1.0, existe un patch en www.xtremepc.com.ar que soluciona el problema de desinstalación, entre otras mejoras; también es posible quitar el producto simplemente arrastrándolo a la papelera de reciclaje. Es necesario aclarar que la existencia de este inconveniente no empaña en absoluto la imagen Myth II, sin duda el juego de estrategia medieval más fino del momento.



La historia

Myth II se desarrolla unos sesenta años después del final de The Fallen Lords. El segundo de Balor al mando durante la Gran Guerra, y el más poderoso de los Señores Caídos, Soulblighter, ha vuelto para vengar a su comandante. Ejércitos inmensos de muertos se levantan de la tierra y las razas más extrañas y peligrosas se unen a las legiones oscuras. Medio siglo de paz se desvanece en unas pocas horas.

El primer indicio del mal se descubre en un tranquilo pueblo rural cuando es atacado por decenas de muertos vivos. Allí hará entrada nuestra tropa de caballeros, arqueros y enanos, y pronto la tierra estará manchada de sangre enemiga. A partir de entonces, las manifestaciones de Soulblighter empeoran.

El juego

Al igual que Myth: The Fallen Lords, la jugabilidad se basa en conceptos similares a los de otros productos de estrategia. Se posee una cierta cantidad de unidades especializadas cada una para un cierto propósito pero, a diferencia de la mayoría, Myth II concentra la acción en el combate y en la utilización de las tropas. No hay que ocuparse de acumular recursos ni construir unidades. Simplemente, se comienza cada misión con un número determinado de ellas y se inicia la batalla. En Myth un componente del ejército importa por lo general mucho más que en juegos de estrategia similares; cada unidad superviviente es trasladada a la siguiente misión y acumula experiencia, volviéndose más efectiva cuanto más tiempo permanezca en batalla. Hay que pensar con cuidado antes de sacrificar a cualquiera de ellas.

Las unidades

Myth II cuenta con varias nuevas unidades y una IA mejorada para ambos bandos. Aunque sólo se puede jugar con los buenos en la campaña para jugadores solitarios, en multiplayer -hasta 16 jugadores con varios modos de juego- es posible tomar el mando del ejército de la oscuridad. En las fuerzas de la luz tenemos los típicos Berserkers, bárbaros que se manejan a espadazo limpio; Dwarves, enanos que acarrean municiones ardientes; Bowmen, arqueros que ahora pueden lanzar flechas incendiarias;



Journeymen, que tienen la habilidad de sanar heridas y también de dañar con un simple toque a los muertos vivos; Mortar Dwarves, que arrojan municiones mucho más devastadoras que sus primos enanos (casi ideales para dañar a las propias tropas); y Warriors, humanos en lata que luchan con espada y escudo. No hay gigantes de los bosques esta vez, pero unos Trow más poderosos se unirán con gusto a nuestra causa.

Las fuerzas de la oscuridad, por su lado, tienen a los Brigands, el equivalente torpe e indisciplinado de los Warriors; Dark Archers, similares a los Bowmen; Fetch, unas brujas cargadas de electricidad que acostumbran vestirse con la piel de sus amiguitos muertos; Ghasts, entidades sin alma cuyo simple contacto confunde a los vivos; Ghols, veloces, fuertes y peligrosos; Mauls, bestias con cara de cerdo y músculo de rinoceronte; Thrall, guerreros muertos que portan hachas y atacan en hordas; Soulless, esqueletos flotantes armados con lanzas; Stygian Knight, guerreros con hachas animados por el mismo Soulblighter y que sólo pueden ser dañados por los Dwarves; Warlocks, brujos capaces de conjurar proyectiles de fuego explosivos; Myrkridia, una especie de hombres lobo desagradables; y Wights, engendros hechos con partes de cadáver y cuyo ataque es tan variado como mortal.



Las misiones

Son veinticinco en total, muy bien diseñadas y, principalmente en los escenarios finales, sumamente desafiantes. Las hay de varias clases, desde simples enfrentamientos a muerte, pasando por misiones de escolta, infiltración en fuertes enemigos y algunas misiones en el interior de mazmorras y castillos. Myth II posee dos de las mejores misiones defensivas que viéramos a la fecha: The Great Library y Redemption. Otras misiones igualmente absorbentes consisten en atravesar un laberinto habitado por espectros amigos y enemigos que aparecen sin previo aviso, luchar sobre un enorme bote o avanzar hacia un fuerte bajo una lluvia de lanzas de Soulless. La variedad de objetivos y estrategias aseguran la ausencia de rutina.

El arte

Una de las mejoras de Myth II respecto de su predecesor es el aspecto general del universo donde se desarrolla el juego. El terreno luce mucho más realista y detallado, con hogueras y antorchas arrojando luz coloreada y sombras sobre el escenario, columnas de humo negro, construcciones tridimensionales como casas y molinos de viento con sus aspas girando lentamente, grandes fortificaciones con puentes levadizos y ríos y espejos de agua donde maravillosamente brilla el reflejo de las tropas. La utilización inteligente de los objetos 3D afecta la línea de visión y posibilita cubrirse de los ataques. El paisaje se completa con una fauna variada, pollos que corren entre las granjas, pájaros que sobrevuelan el campo de batalla y ciervos que merodean los bosques. Con todos ellos es posible interactuar; es decir, ejercitar la puntería de nuestros bravos. El sonido es constante y de muy buena calidad, las tropas murmuran, los pobladores gritan pidiendo socorro, los monstruos gimen, aunque se nota la carencia de música de fondo apropiada para la guerra.





La interfaz

Las aún breves escenas intermedias del juego tienen aspecto de dibujo animado, pero cumplen muy bien con su función de narrar. La interfaz de la cámara es similar al original, permitiendo el desplazamiento del ángulo de visión con una mano y la dirección de la batalla con el mouse. Hay dos importantes cambios respecto de Myth: ahora podemos mover la cámara situando el puntero del mouse en los ángulos de la pantalla, y en el borde inferior contamos con una hilera de íconos con comandos y formaciones de tropa. Otras mejoras incluyen la posibilidad de usar un mouse con rueda para hacer zoom, girar nuestras unidades hacia cualquier dirección y agrupar tropas para enviarlos largas distancias haciendo clic en el mapa.

Los editores

Fear y Loathing son los dos editores incluidos con el juego: Fear permite modificar el sonido, los efectos climáticos y los proyectiles de las unidades. Loathing es un editor de terreno con el que se puede generar nuevos mapas y posicionar tropas. Con esta secuela, sin duda la comunidad de Myth en Internet crecerá exponencialmente durante un largo, largo tiempo.

¿POR QUE EL PROMEDIO?

QUE TIENE: La secuela de Myth pedida por el público.
LO QUE SI: Jugabilidad y gráficos excelentes. Las unidades.
LO QUE NO: Podría tener música de fondo. La IA es mejorable.



PROMEDIO
79%

Ficha Técnica
Compañía / Distribuidor: *Hothouse Creations / Eidos Interactive / Unisel*
Internet: *www.eidosinteractive.com*
Requerimientos Mínimos: *Pentium 166 MHz, 32 MB RAM, CD-ROM 4x, 137 MB libres en el disco rígido, placa de sonido, Windows 95/98.*



Gangsters: Organized Crime

Más malos que Al Capone

Por Durgan A. Nallar

New Temperance, 1930. Es la época de la Prohibición. La ciudad está cercada por tres bandas rivales que luchan por el control de cada una de las cinco mil almas que viven en ella. Como el nuevo villano, hemos de ganar nuestro sitio en la elite de los malos haciendo todo lo que se espera que un gángster respetable haga, o sea negociar sucio y cachetear duro a todos los que tengan la mala idea de oponerse a nuestros intereses.

Hothouse Creations nos propone convertirnos en el prototipo del malo de la película: un tipo recio, sin escrúpulos y dispuesto a todo con tal de ganar dinero y poder. Apenas cargado el juego estaremos vestidos con trajes caros, rodeado por matones a sueldo y bellas señoritas de dudosa reputación, de esas que fuman largos cigarros con boquilla y se pintan los labios del color de las cerezas ¡Yeah!

Comenzamos con un grupo reducido de segundones que, a su vez, tienen a los matones sin cerebro haciendo el trabajo sucio. La idea es iniciar algunos negocios legales que sirvan como máscara para nuestra verdadera actividad. Hemos de ofrecer protección a cambio de dinero a los comerciantes de la zona, organizar robos e incendios y cualquier otra bravuconada necesaria -incluyendo la colocación de bombas, el rapto y el asesinato- para expandir nuestro imperio comercial. Esto también implica, naturalmente, comprar a jueces y amenazar a políticos y al mismo Jefe de Policía (¡Vamos Argentina todavía!). La libertad de acción que tenemos es total. Incluso podemos hacer obras de beneficencia con tal de elevar nuestra reputación a ojos del pueblo. A medida que nuestros negocios prosperan y nos convertimos en un mafioso respetable, eventualmente, y cuando nuestras relaciones diplomáticas fallen, deberemos enfrentarnos a las bandas rivales, que no están dispuestas a dejarse ganar terreno sin presentar batalla. Trabajando las cosas bien, podemos arribar a uno de tres finales posibles: hacernos con el control total de New Temperance, ser electos como Senadores -ya sabemos que la política no es muy santa que digamos en ningún lugar del mundo- o, para aquellos menos inclinados a la violencia, ganar el respeto de los ciudadanos por vías completamente legales, aspecto que la libertad de acción mencionada también contempla aunque no es ése el espíritu del juego.

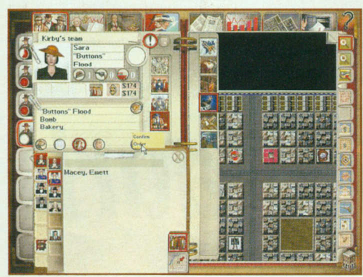




Piensalo bien, Johnny

Gangsters se desarrolla en dos etapas, una de planificación por turnos y otra en tiempo real a lo largo de una semana, cuando nuestros matones salen a hacer el trabajo. La fase de planificación, que nos llevará la mayor parte del tiempo, se realiza mediante una interfaz rica en íconos y opciones, en la que deberemos decidir el curso de las acciones a tomar e impartir las órdenes correspondientes a nuestros subalternos, quienes, a su vez, se encargarán de dar las indicaciones necesarias a los matones. Algunos adictos a la estrategia detallista podrían sentirse decepcionados por este método indirecto de asignar tareas, pero hay que tener en cuenta que de otra manera habría que impartir órdenes en forma personal a cada uno de los matones, tarea casi imposible si pensamos que en las etapas avanzadas del juego éstos llegan a ser ¡más de ochenta! De todas maneras, es posible reasignarles otras tareas que ellos llevarán a cabo con prioridad a las órdenes del subalterno, para luego continuar con su objetivo primario a lo largo de la semana.

Cada subalterno tiene su propia inteligencia, de manera que algunos serán capaces de encargar, por ejemplo, la colocación de una bomba a un gángster experto en explosivos o el asalto del banco a un grupo de matones entendidos en el uso de las armas; mientras que otros no tomarán demasiado en cuenta esos detalles y simplemente enviarán a cualquiera, tenga o no capacidad para la tarea. Por consiguiente, es importante contar con subalternos inteligentes y fieles. Si no tenemos esa suerte, siempre podemos eliminarlos sin más y reemplazarlos por otros más aptos para nuestros intereses. Si



todavía decidimos darles una oportunidad, podemos aumentarles la paga o asustarlos un poco para que no vuelvan a equivocarse.

Los matones también tienen sus propias características, y es posible equiparlos con las armas típicas de la época, por ejemplo ametralladoras Thompson, baratas en el mercado negro. Los vehículos tienen una parte importante en la estrategia y también deben ser asignados a las personas adecuadas.

Una de las primeras actividades en nuestra agenda de gángsters debe consistir en tomar el control de los gimnasios, bares y puertos donde las bandas rivales contratan a sus matones; de esa manera habrá más para nosotros y menos para ellos. Alrededor de la tercera o cuarta semana también debemos contratar a un abogado y a un contador. El abogado nos servirá para presionar a jueces que estén dispuestos a pasar por alto algunos crímenes menores, como el robo y los sobornos, y para liberar a nuestros muchachos cuando caigan en prisión. El contador por su lado es útil para controlar que nuestros subalternos no se queden con dinero y fundamentalmente para evadir impuestos; sin duda, es uno de nuestros mejores aliados, por lo cual resulta necesario tratarlo bien y hasta permitirle una ligera rapiña en nuestros ingresos; de lo contrario el tipo puede entregar información al FBI y mandarnos tras las rejas.

Comienza la semana

Una vez terminada la fase de planificación da comienzo la fase de acción en tiempo real, en la cual nuestros muchachos harán de las suyas. Uno por uno o en grupos abandonarán las oficinas y partirán en pos de sus objetivos. New Temperance es una ciudad pequeña y con vida propia, generada al azar cada vez, que apreciaremos desde una perspectiva isométrica y con su correspondiente sonido ambiental; cada uno de sus cinco mil habitantes posee un nombre único - basta con pasar el cursor sobre ellos- y está dedicado a sus tareas cotidianas. Por las calles hay personas caminando, leyendo el diario, parados en las esquinas para cruzar o esperando el bus. Las casas y construcciones están bien recreadas para la época y hasta es posible observar el paso de automóviles y tranvías, tal y como si se tratara de una ciudad normal. Un mapa aéreo nos sirve como referencia en todo momento; en él se muestran los edificios, la actividad en cada uno y el área de influencia de nuestra banda.

Es posible seguir en detalle a cualquiera de nuestros matones o a la gente, aunque se encuentren en diferentes sectores de la ciu-



dad, gracias al uso de mini ventanas flotantes que se pueden activar o desactivar a elección. Un sistema de mensajería nos irá indicando el estado de cada gángster o los comentarios necesarios. Oiremos las explosiones, si las hay, y las voces de los muchachos cuando se embroncan con alguien. No es posible, lamentablemente, dar nuevas órdenes sobre la marcha, salvo unos simples comandos para esperar, dirigirse a otro sitio o atacar. Esto es un enorme problema; en muchas ocasiones se enfrentan con bandas rivales, con la policía o con el FBI, dando lugar a una auténtica masacre al ritmo y



tableteo de las Thompsons. En ese momento los muchachos ignoran nuestras órdenes y luchan siempre hasta morir. No existe la posibilidad de ordenarles que se retiren y, como la policía cuenta con refuerzos ilimitados, estas peleas callejeras terminan siempre con la pérdida de valiosos matones. Tampoco es posible acceder a la ficha con las características de cada hombre, como en la fase de planificación, tras lo cual nunca podemos estar seguros si mandamos a pelear a uno que no tiene puntería. El juego podría sentirse mucho mejor si estos dos problemas de la interfaz fueran resueltos. Un tercer inconveniente, además, es el sistema de mensajería: cuando nos llegan mensajes de todos los miembros de la banda, más los de los cinco mil habitantes de New Temperance, se vuelve una molestia. Existe una forma de filtrado de mensajes, pero no es suficiente. De todas maneras, estos inconvenientes podrían tener una solución si Hothouse se decide a lanzar un patch.

Al cabo de la semana, nuestros chicos malos retornarán a las oficinas de la banda y nos presentarán un reporte, tras lo cual recomenzará la fase de planificación.

El juego soporta hasta cuatro jugadores simultáneos vía LAN y módem.

Ra-ta-ta-ta

Gangsters: Organized Crime sin duda es un juego con mucho potencial y que, una vez aprendidos los vericuetos de la interfaz -se necesita mucha, mucha paciencia, unas tres visitas al tutorial antes de empezar y varias lecturas al manual-, demuestra ser realmente interesante y con una profunda dosis de estrategia. No es un juego fácil, y mucho menos está dirigido a los jugadores noveles. No se lo debe considerar como una simbiosis entre SimCity y Starcraft, porque de hecho se trata de algo mucho más emparentado a un simulador comercial. Hay que tener presente que insume horas enteras antes de comenzar a disfrutarse al cien por ciento. Quien decida obtenerlo, debe ser consciente de que aquí la paciencia juega un rol fundamental.

¿POR QUE EL PROMEDIO?

QUE TIENE: Estrategia solo para jugadores detallistas y "duros".
LO QUE SI: Original, fascinante. Amplia libertad para desarrollar diferentes estrategias.
LO QUE NO: Curva de aprendizaje muy alta. La interfaz de tiempo real ofrece pocas posibilidades de controlar a nuestros muchachos.

79%

PREMIO X XTREME

Ficha Técnica
Compañía / Distribuidor: Firaxis / Electronic Arts / Microbyte
Internet: www.alphacentauri.com
Requerimientos Mínimos: Pentium 133 MHz, 16 MB RAM, CD-ROM 4x, placa de sonido, Windows 95/98.

Sid Meier's Alpha Centauri

Sid Meier añade un nuevo capítulo a la saga de Civilization... ahora más allá de nuestro Sistema Solar

Por Diego Bournot

Tras la separación de Microprose y Sid Meier, el genio creador de los mejores juegos que esta empresa ha producido, y posterior salida al ruedo de su propia compañía, Firaxis Games; la cual debutara exitosamente con Sid Meier's Gettysburg, los fanáticos de la estrategia esperábamos ansiosamente la tercera entrega de la serie Civilization. Si bien al dejar Microprose, tanto Sid Meier como su principal colaborador en la creación de Civilization I y II, Brian Reynolds, perdieron los derechos sobre este nombre, se llevaron con ellos lo más importante: la genialidad que los caracteriza, y que convirtió al nombre de ese programa en verdadero sinónimo de excelencia en juegos de estrategia.

Historia

En Civilization I y II, la escena de victoria mostraba a nuestra civilización enviando una nave espacial cargada con colonos al sistema solar más próximo al nuestro, Próxima



Centauri... y es desde aquí donde arranca la historia de esta tercera entrega de la serie: tras décadas de navegar a través de los insondables abismos que nos separan de otros soles, nuestros valientes colonos llegan al planeta Alpha Centauri. Pero durante el largo viaje, se ha producido un motín a bordo, y los colonos se han separado en siete facciones. Las mismas no se organizan de acuerdo a su nación de origen, sino en torno a reglas éticas y filosóficas: Gaia's Stepdaughters, facción ecologista y amante de la paz; Human Hive, facción despótica presidida por un gobierno ateo y policial; University of Planet, cuyo fuerte se halla en la investigación y en su rápido avance tecnológico; Morgan Industries, cuyo capitalismo salvaje los hace grandes negociadores; Spartan Federation, facción belicosa y amante del militarismo; The Lord Believers, facción cristiana que posee una lealtad a su líder a toda prueba; y por último Peacekeeping Forces, expertos diplomáticos y biogenetistas. Cada una de estas facciones se adueña de una porción del planeta, emprendiendo una carrera por la supremacía sobre las otras.



Características Generales

Alpha Centauri, al igual que Civ I y II, posee la ventaja sobre otros juegos de estrategia de poder jugar indefinidamente al mismo, gracias al hecho de poseer siete facciones o "bandos" anteriormente descriptos, cada uno de ellos con sus virtudes y defectos; y al generador de mapas, el cual nos provee instantáneamente de un escenario generado al azar y del tamaño que deseemos.

Otro de los puntos fuertes del programa es la "atmósfera" o "clima" generado por el mismo. Civ I y II recreaban el pasado, mientras que Alpha Centauri nos muestra el futuro, un futuro posible, ya explorado por la NASA, Carl Sagan, y otros sabios astrónomos, físicos, matemáticos y ecólogos de fines de nuestro siglo: la posibilidad de colonizar otro planeta y "terraformarlo" para convertirlo en hogar de la especie humana. Si bien en este caso el más accesible, Marte, ha sido reemplazado por un hipotético planeta girando alrededor de Próxima Centauri, la estrella más cercana a nuestro Sol.

En este futuro de ciencia-ficción, se han producido numerosos cambios socieconómicos: una sociedad donde la economía está basada en la energía en lugar del dinero, lo cual es posible, e incluso probable en el futuro. Como cabeza visible de nuestra facción, ejerceremos un control sobre nuestro

entorno mucho mayor al que ejercíamos en Civ I y II, donde se nos permitía elegir nuestra forma de gobierno, con sus pros y sus contras ya prefijados; mientras que en Alpha Centauri, los descubrimientos tecnológicos nos permiten interactuar con nuestro entorno de forma mucho más pormenorizada; permitiéndonos setear a diferentes niveles el grado de control social que ejercemos sobre la población, la posibilidad de dar rienda suelta o maniatar la libre empresa, el grado de cuidado con el que trataremos el medio ambiente, etc.

En Alpha Centauri, la teoría de Gaia, en la cual el planeta actúa como un ser viviente se halla por demás desarrollada: además de las otras seis facciones nos enfrentaremos a las formas de vida indígenas del planeta, las cuales reaccionan a nuestra expansión como los anticuerpos del cuerpo humano. Nosotros representamos la enfermedad, y las formas de vida primigenias del planeta, hongos y gusanos dotados de armas psíquicas que atacan el cerebro humano, representan las defensas naturales del planeta viviente: nuestro gran enemigo no es sino el planeta mismo.

El juego dispone de un tutor interactivo, el cual ayudará a los jugadores noveles a progresar en las primeras partidas. Para aquellos familiarizados con Civ I y II, diré que Alpha Centauri se juega de una manera similar al mismo, si bien los nuevos elementos descritos anteriormente añaden complejidad a la interfase, con nuevos menúes y opciones.

La producción de unidades ha sido customizada al extremo, pudiendo ahora fabricar nuestros propios prototipos ensamblando la clase de coraza, armamento, planta propulsora, y habilidades especiales que deseamos que la unidad posea, y automatizando la producción del prototipo generado en todas nuestras ciudades si lo deseamos así.



■ La Guerra y la Paz

En Civilization I y II disponíamos de dos condiciones de victoria, una basada en la guerra y otra pacífica: la conquista militar de todas las facciones oponentes o el envío de un grupo colonizador a Alpha Centauri. Aquí dispondremos como primera opción de la destrucción de toda fuerza opositora, al igual que en los anteriores, o de una nueva condición de victoria llamada "Ascenso a la Trascendencia", en la cual nuestra facción alcanza el más alto grado de avance tecnológico y pensamiento filosófico, lo cual le permite adquirir una suprema consciencia como especie. En el largo y tortuoso camino a seguir para convertirse en la facción dominante de la Humanidad, cualquiera sea de los dos métodos el que elijamos, nuestros enemigos nos someterán a prueba constantemente. Deberemos negociar con ellos, comprar y vender conocimientos, energía, y favores; podremos forjar alianzas contra un enemigo común y aunar fuerzas en su contra hasta destruírlo, o aislarnos tras una formidable defensa y abocarnos al estudio, a la investigación científica, al avance del conocimiento puro y a procurar el bienestar de nuestros ciudadanos; hasta que una o más de las facciones opositoras decida que nos ha concedido el favor de la supervivencia por demasiado tiempo, e incluso a veces sufriremos en nuestra espalda el frío puñal de la traición: nuestras habilidades como líder serán sometidas a prueba continua.



■ Aspecto visual y auditivo

Los gráficos de Alpha Centauri son acordes a los estándares de calidad exigibles hoy en día, con una perspectiva 3D muy similar a la de Civ II. Las unidades están bien realizadas, y los menúes de producción de las mismas nos las muestran al detalle, renderizadas parte por parte con 3D Studio Max. En este aspecto, es lógico el avance de tecnología con respecto a Civ II. La banda sonora es correcta, con tracks futuristas que ayudan a crear la atmósfera del juego.



■ Modo Multiplayer

El mismo incluye la posibilidad de realizar partidas de hasta siete jugadores, acorde con la cantidad de facciones existentes, en una red local con soporte IPX, vía Internet con protocolo TCP/IP, y "partidas" de dos jugadores vía módem o cable serial.

■ Síntesis

Un gran juego. Si bien el nombre, debido a implicancias legales, no lleva la palabra "Civilization" en él, Alpha Centauri es la verdadera tercera parte de la serie, y un producto de gran calidad.

¿POR QUE EL PROMEDIO?

QUE TIENE: Siempre, el mejor estratégico global existente.
LO QUE SI: Gráficos. Jugabilidad. Atmósfera. Inteligencia Artificial.
LO QUE NO: Carencia de controles "globales" para etapas avanzadas de la partida.

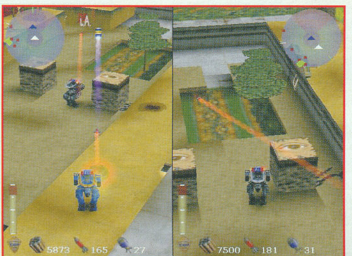
92%

Ficha Técnica
Compañía / Distribución: *Electronic Arts / MicroByte*
Internet: *www.ea.com*
Requerimientos Mínimos: *Pentium 90, 32 MB RAM, CD-ROM 6X, placa de sonido, Windows 95/98.*



Future Cop L.A.P.D

Electronic Arts nos presenta la versión para PC de uno de sus últimos éxitos en Playstation



Por Santiago Videla

Ya era hora de que alguien se pusiera las pilas e hiciera una conversión como la gente de alguno de esos espectaculares arcades de la Playstation, que tanto escasean en PC.
Tal es así que la gente de Electronic Arts ha decidido tomar la iniciativa y a pesar de que este juego tiene algunas desprolijidades en cuanto a los menúes de opciones, a simple vista se nota que esta versión supera ampliamente a la original, lo que sin duda lo convierte en un título ideal para aquellos que estén buscando algo que en PC no se ve muy a menudo.

El juego

En líneas generales, Future Cop tiene un estilo muy parecido a los distintos títulos de la serie del Desert Strike nada más que ahora, en vez de helicópteros, aviones y lanchas, vamos a controlar un robot sospechosamente parecido al ED-209 de la película Robocop que en este caso, además de caminar, puede transformarse en un vehículo parecido a un "hovercraft", que nos será muy útil para movernos más rápido o para evitar tropezar con trampas y otros obstáculos.

Este juego está compuesto por una serie de escenarios principales en los que tendremos que llevar a cabo varios objetivos, como por ejemplo: eliminar guardias, desactivar sistemas de seguridad, destruir generadores, etc. y a medida que los vayamos cumpliendo, se nos irán habilitando nuevas secciones, para que podamos seguir avanzando. Una vez que hayamos hecho todo lo que nos fueron pidiendo, tendremos acceso a un último sector en el que vamos a tener que enfrentarnos con el enemigo final de ese nivel y cuando consigamos vencerlo, además de terminar la misión estaremos en condiciones de elegir nuevos equipos y armas para mejorar nuestro vehículo.

A pesar de que la trama de Future Cop no es un canto a la originalidad, como sucede en la gran mayoría de los arcades, la forma en que están diseñados los niveles y su jugabilidad hacen que resulte muy entretenido, el único inconveniente es que solamente podremos grabar el juego una vez que hayamos completado un escenario y en algunos casos, perder cuando estamos a punto de lograrlo nos puede traer un dolor de cabeza ya que tendremos que repetir el nivel desde el principio.

Indudablemente el punto más fuerte del juego es que además de las clásicas opciones para ajustar la dificultad, configuración, etc. tendremos la posibilidad de jugar de a dos en una misma máquina utilizando el conocido método de la pantalla dividida. En esta modalidad los dos jugadores podrán participar en forma cooperativa de todas las misiones que conforman al juego y la manera en la que el espacio para cada jugador está distribuida, permite que cada uno pueda tener el espacio suficiente como para moverse cómodamente y sin problemas.

Los gráficos

Para esta versión, muchos de los gráficos del juego han sido hechos a nuevo y gracias a que aquí funciona en alta resolución, podremos ver que el nivel de detalle tanto de los modelos de los vehículos, naves, etc. como los de los escenarios es muy superior al de su par en consolas.

Otro punto a favor que tiene Future Cop es que aprovecha al máximo todas las ventajas que ofrecen las placas aceleradoras 3D, y por ese motivo vamos a tener una serie de efectos especiales que realmente son de lo mejor.

Comentario final

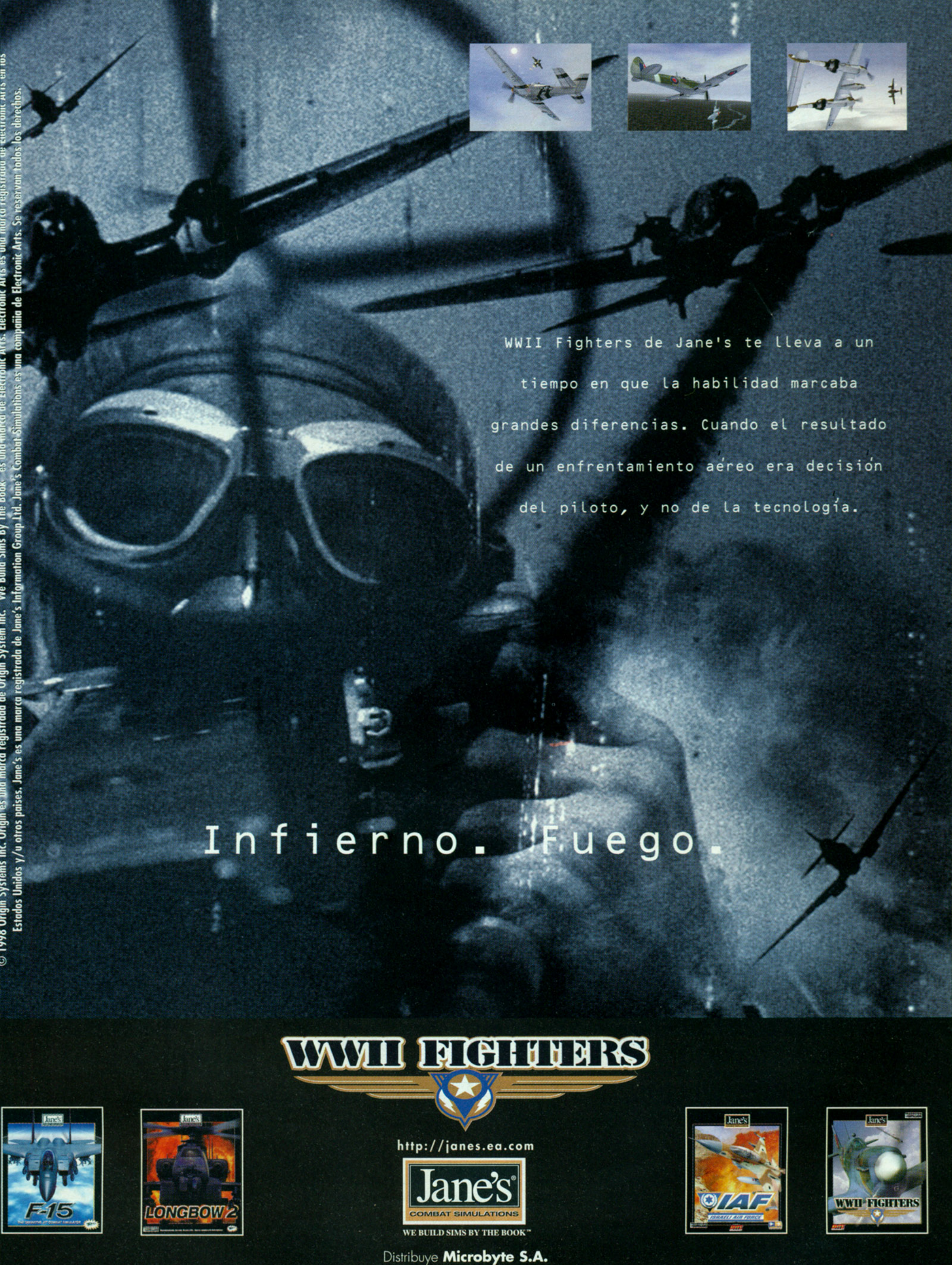
Future Cop L.A.P.D. es un muy buen arcade, que seguramente les va resultar interesante como para variar un poco, especialmente por su modalidad para dos jugadores ya que en PC los juegos de este tipo que tengan opciones como ésta no abundan.

En pocas palabras, si lo que están buscando es un juego de acción entretenido y un tanto diferente acá lo tienen.

¿POR QUE EL PROMEDIO?

QUE TIENE: Un excelente arcade de autos y robots.
LO QUE SI: Los gráficos y los efectos. El modo de dos jugadores.
LO QUE NO: No se puede grabar el juego durante las misiones. Las pantallas de configuración.

77%



WWII Fighters de Jane's te lleva a un tiempo en que la habilidad marcaba grandes diferencias. Cuando el resultado de un enfrentamiento aéreo era decisión del piloto, y no de la tecnología.
Infierno. Fuego.
WWII FIGHTERS
F-15
LONGBOW 2
IAF
WWII FIGHTERS
http://janes.ea.com
Jane's
COMBAT SIMULATIONS
WE BUILD SIMS BY THE BOOK™
Distribuye Microbyte S.A.
Paz Soldán 4975 • 1427 • Buenos Aires • Tel.:4553-7666 • Fax:4553-9444
© 1998 Origin Systems Inc. Origin es una marca registrada de Origin System Inc. "We Build Sims By The Book" es una marca de Electronic Arts. Electronic Arts es una marca registrada de Electronic Arts en los Estados Unidos y/u otros países. Jane's es una marca registrada de Jane's Information Group Ltd. Jane's Combat Simulations es una compañía de Electronic Arts. Se reservan todos los derechos.

Ficha Técnica
Compañía / Distribución: *Pitbull Syndicate / Accolade / Microbyte*
Internet: *www.accolade.com*
Requerimientos Mínimos: *Pentium 166 MHz, 32 MB RAM, CD-ROM 6x, Windows 95/98.*



Test Drive 5

Un nuevo capítulo de la saga más antigua en arcades de autos

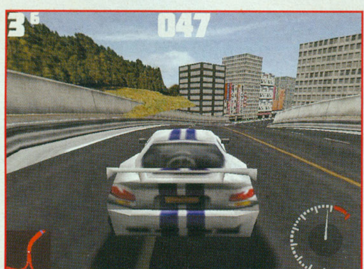
Por Martín Varsano

La saga de Test Drive es la más antigua en la PC. Para mayores pruebas, sírvanse observar el 5 que acompaña al título, y pronto se darán cuenta de que lo que estoy diciendo es cierto. Y, contrariamente a lo que ocurre en el mercado cinematográfico, en el mundo de los videojuegos las secuelas significan mejoras substanciales con respecto a sus predecesores. Y esto ocurre exactamente en el Test Drive 5, sin duda el mejor intento hasta el momento de la gente de Accolade.

Un sorprendente catálogo

De entrada, el Test Drive 5 da una cátedra en lo que a variedad respecta. El juego posee 14 autos súper exóticos (bien modernos), 14 autos clásicos (pero con increíble poder), 12 autos "modificados", y otros secretos, que totalizan la friolera de ¡40 vehículos! Para que se den una idea les voy a mencionar algunos de los modelos, como el Aston Martin Vantage, el Dodge Viper, el Ford Mustang, el Chevrolet Camaro, y clásicos como un Chevrolet Chevelle de 1970 o un Pontiac GTO de 1967. Como pueden ver, hay para todos los gustos, y el comportamiento de cada vehículo es diferente.

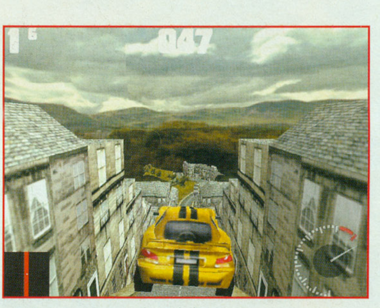
Pero la cosa no termina ahí, ya que también existen 18 circuitos, en lugares tan distantes como Honolulu, San Francisco, Kyoto, Washington D.C o Suiza. La mayoría de estas pistas se pueden correr en sentido inverso, lo que daría un total de 31 circuitos para explorar. Así que como pueden ver, tienen mucho para investigar. Es más, creo que no sería osado decir que uno de los puntos a favor del Test Drive 5 es sin duda las pistas, ya que al estar realizadas en lugares tan conocidos, dan esa sensación de que estamos surcando las calles de alguna ciudad (de la que seremos deportados inmediatamente por nuestra conducta desequilibrada), y no de un frío circuito sin peatones (aunque éstos sean 2D) o tráfico. Además, la interacción con estas locaciones es mayor gracias al engine creado por la gente de Pitbull Syndicate, que permite salirse de la ruta, creando de esta forma atajos o diferentes formas de llegar al mismo lugar.



¿Querés que hagamos una picadita?

Los modos de juego del TD5 incluyen, además del modo para un solo jugador, la competencia de dos jugadores a través de la pantalla dividida (vertical u horizontal) o varios (6 como máximo) por LAN; el modo en el cual podremos ser un policía, que deberá atrapar a los que excedan la velocidad permitida (al igual que el NFS3); y por último un modo de Drag Racing, o lo que nosotros conocemos familiarmente como "picadas", pero dentro de un entorno más seguro.

Como en todos los juegos de estas características, yo siempre recomiendo un volante para poder disfrutar de la experiencia como se merece, y si no un buen joystick, ya que como en el otro juego comentado en este número (el Grand Touring) el manejo de los autos del Test Drive 5 es bastante sensible, especialmente a los golpes con otros vehículos, lo que casi siempre termina en algún vuelco espectacular, o con nuestro auto incrustado en la banquina.



Vale la pena mencionar que la inmensa cantidad de autos y pistas que mencioné anteriormente tienen un precio: Al igual que en muchos títulos de carreras, la mayoría de los autos (y circuitos) están ocultos, y se van habilitando a medida que vayamos ganando campeonatos, cosa que no es nada fácil, aún poniendo el juego en el modo Easy (tiene tres opciones de dificultad). Por lo que si quieren ver activada la amplia selección de vehículos disponibles, estén preparados a sufrir incontables derrotas, en medio de alguna que otra victoria.

En síntesis

El juego es un buen esfuerzo por parte de Accolade para ponerse a tiro con joyitas como el Need for Speed 3. Es indudable que el juego todavía no está a la altura del ya clásico arcade de Electronic Arts, pero es una opción más que interesante para todos los que se quedaron con ganas de seguir recorriendo el mundo a toda velocidad.

¿POR QUE EL PROMEDIO?

QUE TIENE: Un nuevo capítulo de la saga más longeva en la PC .
LO QUE SI: La cantidad de vehículos. El diseño de las pistas.
LO QUE NO: Un tanto difícil. El sonido de los vehículos no es muy realista.

81%



destiny
destiny d2
advanced joypad
Pad de control de 8 direcciones
6 botones de acción independientes
Funciones Turbo y Reset
Emulación de Hat
Driver de instalación incluído.
RECUPERA EL CONTROL
volante con pedales
Cambios de velocidad tipo competición.
8 direcciones de control.
8 botones de acción.
Pedalera con acelerador y freno.
black widow
4 botones de acción.
Disparo automático
Hat digital de 4 direcciones.
Control de acelerador y timón.
volante con pedales
FORCE FEEDBACK
Incorporates I-Force Technology
Realismo Total.
Genera sensaciones físicas.
9 botones programables.
Pad direccional de 8 vias.
Pedalera con acelerador y freno.
NUEVO
MICRO BYTE S.A.
Paz Soldán 4975 • 1427 • Buenos Aires • Tel.:4553-7666 • Fax: 4553-9444

Ficha Técnica
Compañía / Distribución: *Empire Interactive / Centro Mail*
Internet: *www.empire.co.uk*
Requerimientos Mínimos: *Pentium 166, 32 MB RAM, CD-ROM 4X, placa de sonido, Windows 95/98.*



Grand Touring

Un nuevo arcade de autos con una temática poco vista en la PC

Por Martín Varsano

Sin lugar a dudas, dentro de los arcades de autos (una categoría difícil de ubicar, ya que muchos títulos pueden caer en el género de los simuladores, como el F1 Racing de Ubisoft, y otros en los arcades, como el Need for Speed 3), hemos visto de todo dentro de los confines de la PC. Pero una de las temáticas poco cubiertas en cuanto a cantidad de títulos es sin duda lo que nosotros solemos llamar TC (o Turismo Carretera), que tiene títulos de innegable calidad en plataformas como la Playstation, con su insuperable Gran Turismo. Qué bueno que Empire notó esta falencia en la PC, y creó este arcade (por llamarlo de alguna forma) que combina sin duda los mejores elementos (y una gran similitud con el nombre, seamos honestos) del arcade de la Playstation. Pongamos primera...

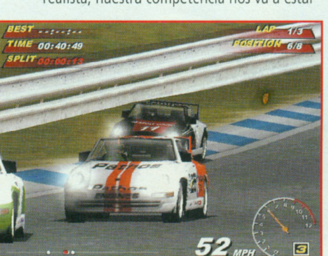
Una física envidiable

Luego de haber instalado el producto, me interné rápidamente en los menúes para poder correr una carrerita y ver de qué se trataba. Y debo decir que me sorprendí inmediatamente con el juego, en especial por el comportamiento de los autos con respecto al terreno. Hay que verlo para poder apreciar cómo toman las curvas, y la inclinación de todo el vehículo cuando realizamos movimientos algo bruscos. Así que ya incluyo mi primer consejo: Los que estén acostumbrados a girar el volante como sacados (y si no tienen volante un buen joystick, pero definitivamente lo ideal sería contar con un volante), vayan teniendo en cuenta que acá hay que ser algo más delicado con los movimientos, ya que el juego es bastante más realista que la mayoría de los arcades. Los que tuvieron la oportunidad de ver el Gran Turismo en la Play, van a notar que muchas características del mismo han sido incluidas en el Grand Touring, como por ejemplo el sensacional replay (que utiliza la mayoría de las 11 cámaras disponibles, para apreciar la carrera tal cual solemos verlas en la TV), los gráficos (aunque el soporte para placas 3D lo aleja mucho de la pobre resolución de las consolas) y los autos, que lamentablemente no son tan numerosos, pero tienen aplicados todos los efectos que las placas aceleradas nos brindan hoy en día.



Los modos de juego

En el Grand Touring existen dos modos de juego bien diferenciados: El Arcade y el Simulation. La principal diferencia entre ambos es la posibilidad de realizar modificaciones al auto en el segundo modo, pero además el manejo del mismo se vuelve más realista, nuestra competencia nos va a estar pisando los talones todo el tiempo (si no es que los vemos pasar como si estuviéramos parados), y seguramente vamos a tener que hacer alguna parada en el pit-stop, para un cambio de neumáticos. Al igual que en muchos otros títulos, la victoria significará nuevas pistas y vehículos, y el acceso a otros campeonatos.





Tal vez los únicos puntos en contra que tiene este Grand Touring son los tiempos para llegar a los checkpoints, que hacen toda una hazaña la tarea de completar una vuelta (esto seguramente ha sido colocado en el juego con toda la intención y puede asustar un poco a los principiantes, pero creo que vale la pena intentarlo), y el cambio de las cámaras, que hace que para llegar a la vista en primera persona (sin el auto) haya que pasar por infinidad de planos diferentes, muy útiles para el replay, pero inutilizables para la carrera en sí.

Así y todo, el Gran Touring es un juego altamente recomendable para todos los fanas del TC, y por qué no, de arcades de Rally como el de Sega.

¿POR QUE EL PROMEDIO?

QUE TIENE: Un nuevo arcade de autos con una temática poco vista en la PC.
LO QUE SI: La física de los vehículos. Los gráficos. Los efectos de las luces (especialmente de noche).
LO QUE NO: Los tiempos de los chekpoints. El cambio de cámaras dentro de la carrera.

82%

Ficha Técnica
Compañía / Distribución: *Iguana / Acclaim Entertainment / Microbyte*
Internet: *www.acclaim.com*
Requerimientos Mínimos: *Pentium 166 MHz, 32 MB RAM, CD-ROM 4X, placa aceleradora 3D, Windows 95/98.*



Turok 2: Seeds of Evil

Turok de matar...

Por Sebastián Di Nardo

Turok era quizás una novedad hace un par de años, causaba furor en N64. Aún después de eso, mediante una excelente maniobra de marketing, decidieron satisfacer al público con una versión para PC y volvieron a asombrarnos ¿Pero que pasa con una continuación hoy en día, cuando las exigencias son cada vez mayores y los beneficios del hardware son explotados al máximo?



Grande fue nuestra sorpresa cuando nos enteramos de que Acclaim estaba trabajando con un nuevo engine que haría su debut con una nueva versión de Turok, pero desgraciadamente el producto final no era lo que sus desarrolladores prometían. Paradojicamente cometieron los mismos errores que en la versión anterior y las mejorías que prometieron no cumplieron con las expectativas.

La historia y el juego

Al finalizar Turok, nuestro héroe intenta destruir el Chronoceptor arrojándolo a las fauces de un volcan. Pero al hacerlo despertó las fuerzas de un enemigo más poderoso aún llamado Primagen, que se hallaba prisionero en una nave en sus profundidades. Nuestra misión será detenerlo y para eso deberemos atravesar una interminable cantidad de niveles, y en cada uno cumplir con determinadas tareas.

Avanzar, matar reptiles, activar switches para abrir puertas y agarrar artefactos que funcionan como llaves son los pasos habituales para resolver cada nivel. El problema comienza cuando perdemos la orientación, lo que es muy común gracias al intrincado diseño de cada escenario y la similitud de cada lugar. El primero de los 6 mundos, por asi llamarlos, tiene texturas muy parecidas, esto nos complica mucho a la hora de saber donde estamos y por donde ir, es muy difícil tener un punto de referencia.



Es muy común sentirnos "perdidos como turco en la neblina" porque eso es exactamente lo que sucede. Uno de los problemas que tenía Turok era la enorme cantidad de niebla, la corta visibilidad nos complicaba terriblemente a la hora de saber donde estabamos y poder anticiparnos al ataque de algún enemigo. Los desarrolladores prometían solucionar este inconveniente, pero una vez más todo quedó en promesas. Uno se sigue perdiendo y soportando los ataques de las adorables lagartijas antes de saber de donde vienen.

En cuanto a los objetivos a cumplir en cada escenario, pueden parecer fáciles, pero nos mantienen durante horas frente a la pantalla, ya que si intentamos pasar de nivel sin completarlos todos nos encontraremos nuevamente en el punto inicial. Esto es bueno, porque extiende la vida útil del juego, pero es bastante frustrante tener que ir y volver pasando 3 ó 4 veces por el mismo lugar en busca de algún detalle olvidado. Sobre todo si cada enemigo que liquidamos volverá a estar allí en nuestra segunda pasada. Lo que me parece bastante injusto es que reaparezcan los reptiles pero no las municiones ni las armas ¿Acaso pretenden que los matemos con la mirada?







Gráficos e inteligencia artificial

Una de las cosas que más prometía eran los gráficos, si bien las texturas fueron renovadas, visualmente cumple, pero no está a la altura de los arcades que acostumbramos ver hoy en día. Pero la velocidad de cuadros por segundo es bastante buena y los requerimientos son bajos, quizás una de las razones por las que visulamente no es tan deslumbrante como prometía. A veces es necesario sacrificar un poco para obtener una mejor performance. Probablemente a esto se deba que la niebla sigue estando presente y la visibilidad sigue siendo corta.

Un gran acierto sigue siendo el efecto al subir por una escalera, y el agua, ondulante y transparente. Dos excelentes cualidades que aportan mayor realismo al juego.

Los personajes, tienen un buen diseño, y las texturas son de buena calidad, pero no tienen una gran cantidad de polígonos. Las armas tienen un buen diseño y son las responsables de algunos de los mejores efectos visuales de Turok 2.

Aún así Turok 2 es interesante, quizás uno de los logros es la inteligencia artificial. Si bien los enemigos no presentan un gran peligro para jugadores experimentados, su comportamiento a sido notablemente mejorado. Son capaces de seguirnos subiendo escaleras y atravesando habitaciones una vez que nos ven. También tienen reacciones defensivas, como agazaparse detrás de las cajas cuando les disparamos y lo más divertido es la forma en que mueren según el arma que hayamos utilizado. Es muy cómico liquidarlos con una escopeta, si tenemos suerte podemos deca-pitarlo y ver como su cuerpo sin cabeza se agita desesperado en un charco de sangre.

Multiplayer

El modo multiplayer es lejos lo mejor que tiene Turok 2.
Uno de los cambios brillantes que fueron introducidos en esta nueva versión, porque como todos sabemos la versión anterior carecía del mismo. Gracias a una perfecta integración del Game Spy en la versión completa, podemos fácilmente acceder a una partida por internet. Tan simple como abrir el programa y el servidor nos dirá cuales son los rooms con mejor velocidad de ping. Los verdes son los más rápidos y los rojos los más lentos. Generalmente debido a la pobre conexión telefónica no vamos a ver ninguna luz verde, pero aún con un ping de hasta 800, la velocidad es aceptable para un partidito. Si tenemos suerte, podemos también configurar nuestro propio room para poder jugar con nuestros amigos vía internet.





Los modos de juego son los habituales: CTF, en equipos y el infaltable Rock match (deathmatch) que sin duda sigue siendo el más divertido.

En conclusión

Turok 2 es un buen juego, pero nada más que eso. Cumple con las expectativas, pero nada más. Es una pena que un producto con un potencial tan grande haya sido desperdiciado probablemente a favor de una buena performance. Lo que podría haber sido un juegazo terminó siendo uno más. De todas formas tiene algunas cosas que lo desprenden de los demás, y lo hacen único. Turok 2 continúa siendo una opción aceptable que nadie debe dejar de ver.

¿POR QUE EL PROMEDIO?

QUE TIENE: La secuela del tan adorado Turok.
LO QUE SI: Las armas. Un excelente soporte multiplayer. Algunos efectos visuales y una inteligencia artificial mejorada.
LO QUE NO: La presencia de la criticada niebla. Niveles muy grandes y confusos. Frustrante al recorrerlo una y otra vez, reaparecen los enemigos y no las municiones para las armas.

75%

PROMEDIO
77%

Ficha Técnica
Compañía / Distribución: *Probe Studios / Acclaim Entertainment*
Internet: *www.extremeg.com*
Requerimientos Mínimos: *Pentium 200, 16 MB RAM, CD-ROM 4X, 23 MB libres en el disco rígido, placa de sonido, Windows 95/98.*



Extreme-G2

Motos futuristas, vértigo y explosiones

Por Durgan A. Nallar

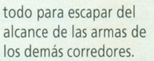
El original Extreme-G fue un éxito para Nintendo 64, a juzgar por sus ventas -más de 700.000 copias- durante 1997. Muchos lo llamaron "el juego más rápido jamás visto", y dejaron sus puntajes en la red para que todos los vieran. Entonces Probe Studio se emocionó lo suficiente como para invertir un nuevo esfuerzo en la construcción de esta secuela, XG2, y además portarlo a la PC, nuestra plataforma de juegos preferida. El resultado no decepciona.

Subirse a una moto del futuro y conducir a alta velocidad por sofisticadas pistas colmadas de rampas y curvas puede ser tanto una delicia como un total aburrimiento. Tampoco es nada original. Sin embargo, Extreme-G2 tiene algunas características que lo convierten en una buena elección si tenemos ganas de experimentar la conocida sensación de triunfo que sólo una carrera puede pruducirnos.

Los vehículos de XG2 son aerodinámicos como una flecha. En total contamos con diez motos futuristas (más otras tres secretas), cada una con su propia arma especial y diferente grupo de especificaciones mecánicas, como peso, aceleración y maniobrabilidad. Los pilotos tienen su propia personalidad e historias (también hay tres secretos), pero para ello hay que consultar en el sitio de XG2 en Internet.

Como sabemos, si seguimos arrancándonos la cabeza entre nosotros mismos el futuro va a ser más violento que cualquier otra época de la humanidad; ergo, resulta normal que cada arcade de carreras ambientado en el futuro contemple también la simpática posibilidad de sacudirnos con todo lo que tengamos, desde simples cargas de plasma hasta misiles guiados por calor. Cada moto dispone de un disparo normal y otro similar pero de mayor potencia que se obtiene cargando el arma durante unos segundos. Además, a lo largo de las pistas se encuentra esparcida, en forma de íconos, una nutrida variedad de armas especiales que podemos recoger al pasar, disparar maliciosamente cuando se acercan nuestros amigos motoqueros, o abandonar de inmediato para cambiar por otra. Estas armas secundarias a menudo disparan una vez y se pierden; el resultado que producen y el tiempo que dura el efecto depende de cada cual: hay misileras traseras, delanteras, lanzallamas, rayos tractores, minas magnéticas, realmente toda una enorme cantidad de juguetes bastante chiflados. Las motos disponen de un par de cargas de aceleración -after burner-, fundamentales para atravesar ciertos saltos entre rampas y sobre




todo para escapar del alcance de las armas de los demás corredores.

Treinta y seis pistas más extensas y anchas que en el original Extreme-G, insertas en doce ambientes diferentes (ciudades, pantanos, destilerías, cavernas submarinas, lo usual en este tipo de arcades) convierten a XG2 en uno de los juegos de carreras con mayor cantidad de recorridos. Por supuesto, al comenzar sólo tendremos disponibles algunas de ellas, según el modo de competencia seleccionado, y el resto se irá habilitando a medida que obtengamos buenas calificaciones. Los modos de juego incluyen una buena variedad para elegir, desde carreras contra satélites asesinos o en solitario contra nosotros mismos (utilizando una imagen de nuestro mejor promedio), hasta torneos extremos donde participan el resto de corredores. Naturalmente, existe soporte para multiplayer y varios modos de competencia.

El engine es sumamente eficaz: la sensación de velocidad obtenida es excelente, aún en equipos poco potentes. Es indispensable el uso de aceleración por hardware; XG2 soporta todas las tarjetas de video, y además las usa muy bien, por ejemplo para generar luz dinámica al disparar. El sonido, en cambio, así como la música digital que oiremos aleatoriamente durante la carrera, no son de los mejores pero cumplen con su función sin molestar.



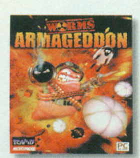
¿POR QUE EL PROMEDIO?

QUE TIENE: Una carrera futurista con excelentes gráficos.
LO QUE SI: Mucha sensación de velocidad, las motos, armas, pistas y modos de juego.
LO QUE NO: Las pistas son muchas, pero algo repetitivas. La música. El sonido flojo.

77%

PREMIO X XTREME

Ficha Técnica
Compañía / Distribución: *Team 17 / Microprose*
Internet: *worms.team17.com*
Requerimientos Mínimos: *Pentium 100, 32 MB RAM, CD-ROM 2X, placa de sonido, Windows 95/98.*



Worms Armageddon

Rescatando al gusano Ryan

Por Durgan A. Nallar

Pocos tenemos en cuenta a los gusanos. Pero existen en todas partes. Están en el suelo, en nuestros intestinos, en nuestras tumbas. En algunos corazones y cerebros también. Y esos bichos húmedos tienen algo que decir, además. Si no, prueben esta tercera y probablemente última versión del juego que ya es un clásico mundial. No le falta nada, salvo anidar para siempre en nuestros discos rígidos.

Team 17 es la compañía británica que nos obsequió en 1995 con el excelente Worms, y dos años después con Worms 2, una versión todavía mejor. Este grupo comenzó programando algunas joyitas para Amiga y otras para PC como la serie Alien Breed, por ejemplo. Team 17 se caracterizó toda vez por producir juegos de calidad, sin más vueltas. Y ahora decidieron lanzar una nueva locura agusanada con todos los agregados pedidos por los fanáticos y algunos más de invención casera. El resultado: espectacular.

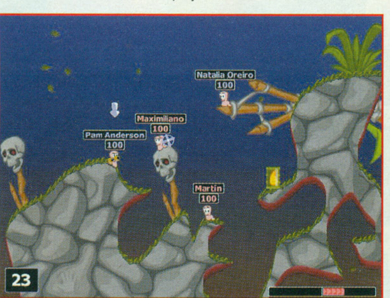
Es difícil explicar a quien no lo ha probado cómo un juego basado en grupos de gusanos caracterizados como dibujos animados, armados hasta el absurdo con un poder de fuego que hasta Terminator envidiaría, encaramados a distintos paisajes dibujados en 2D, que a su turno apuntan y disparan contra los demás, puede convertirse en una increíble y adictiva fuente de diversión. La razón es su simpleza de concepto, que ayuda a aprender a jugar en menos de cinco minutos, y su tremenda dificultad para dominarlo. Los grandes juegos de la humanidad se apo-yan sobre un principio idéntico; el mejor ejemplo es el Ajedrez, con sus simples reglas, que luego de varios siglos se mantiene en la pre-ferencia de millones de personas.

Worms Armageddon mantiene el mismo desarrollo que sus antecesores, pero ahora adicionando tantas opciones que resulta imposible enumerarlas en tan pocas líneas. A las ya estupendas armas de Worms 2 -escopetas, bazookas, granadas de dispersión, tormenta de misiles, en fin- se agregan otras absolutamente delirantes, como lanza terremotos, congeladores, lanzallamas, nubes tóxicas, arcos, ovejas-proyectiles y varias más. Los gráficos han sido mejorados también, y ahora se pueden lograr resoluciones de hasta 1024x768. El habitual generador de paisajes aleatorios presenta, literalmente, billones de combinaciones. Los escenarios de batalla son destructibles y con música ambiental ¡Y los puentes están de vuelta! Todo, todo es modificable a gusto.



Tenemos una gran cantidad de flamantes efectos especiales, como nuevas animaciones y explosiones tipo historieta, sesenta minutos de música original, bancos de sonido para los gusanos personalizables con nuestra propia voz (hay decenas de idiomas disponibles, cada uno con su bandera, entre las que está la Argentina), nuevos sonidos para las armas, cajas sorpresa que caen del cielo con armamento y utilidades (doble velocidad, miras láser, invisibilidad, jet-packs, etc.).

En multiplayer es absolutamente hilarante, como siempre, pero ahora además tenemos el atractivo de transitar a través de misiones de entrenamiento y de nivel básico con el fin de poder acceder a un conjunto de misiones predefinidas para el jugador solitario, más un tipo de enfrentamiento Deathmatch. La inteligencia de los gusanos ha sido mejorada con este propósito; su puntería es aplastante, aunque suelen pifiar cada tanto como nosotros. Los novedosos modos de juego incluyen tiro al pato, colección de ovejas y de cajas sorpresa usando cuerdas de escalamiento, entre varias opciones.



Team 17 ha puesto en línea por Internet un servidor especial llamado WORMNET en el que se pueden encontrar contendientes alrededor del mundo, hasta seis grupos por partida, y registrar los ránkings de los equipos, uno de cuyos atractivos es su interfaz estilo IRC. Por LAN admite muchos gusanos más.

En síntesis, este es un juego que no se puede dejar pasar. Corran a comprarlo de inmediato.

¡Si fuera necesario, arrástrense!

¿POR QUE EL PROMEDIO?

QUE TIENE: El mejor Worms de todos. Imperdible.
LO QUE SI: Adictivo en extremo. Gracioso en extremo. Opciones extremas. WORMNET.
LO QUE NO: Definitivamente, nada que decir.

92%

Redguard



Misterio y acción en el universo de The Elder Scrolls

Por Durgan A. Nallar

El mundo fantástico creado por Bethesda Softworks (Maryland, USA) es uno de los más interesantes y ricos, con una historia que se extiende a través de cientos de años colmados de aventuras, magia e intrigas políticas entre los grandes reyes y razas que se disputan el continente de Tamriel, bien conocido por los entusiastas de los juegos de rol gracias a Arena y al más contemporáneo Daggerfall (1996).

Redguard no es un RPG. Esta vez Bethesda nos trae un producto que combina acertadamente aventura gráfica y arcade. En consecuencia, no podemos generar nuestro propio personaje ni mejorarlo como en un juego de rol y la historia tiene un desarrollo más directo que el de Daggerfall. Este cambio es positivo. Aunque el progreso de la narración es lineal, no significa que debamos hacerlo así. El juego prevé otras tareas más o menos relacionadas con el argumento principal, opcionales, que recomendamos si nos gusta sentir la aventura en los huesos. Ya cerca del final, asistiremos a uno de los puzzles mixtos más logrados que hayamos visto en una aventura/arcade, y si decidimos explorar las catacumbas de Stros M'kai, la ciudadela principal, nos toparemos con un objeto transformable que es un auténtico desafío.

Nuestra tarea principal como el mercenario Cyrus, ex integrante del cuerpo militar de elite de Hammerfell, Redguard, será investigar la desaparición de nuestra hermana Iszara, a quien no vimos durante diez años de exilio familiar tras asesinar a su esposo. La isla ha sido avasallada por los ejércitos del emperador Tiber Septim, quien logró doblegar a la temible Redguard gracias el poder del dragón del Imperio (que anda por ahí). Los hechos acontecen cuatrocientos años antes de la historia contada en Arena, al final de la segunda era de Tamriel. Nos veremos inmiscuidos en los enredos políticos propios de la guerra civil, asesinato del príncipe de Hammerfell incluido, y en la excavación de un legendario artefacto mágico ordenada por Lord Richton, el nuevo gobernador imperial. Cada acontecimiento es coherente con los títulos anteriores, y también con Morrowind, el próximo RPG de la serie a publicarse durante 1999.



No sólo mazmorras, la mayor parte de la aventura es en exteriores.

Bethesda se preocupó de los detalles colocando objetos precisos -nada al azar- y caracteres por doquier. El entorno es completamente tridimensional y dinámico; además de renderización por software sólo admite video acelerado vía Glide. El sol produce luz sobre los objetos (aunque no proyecta sombras), por el cielo se desplazan manchas de nube, llueve, los carteles de las posadas y negocios se balancean, las banderolas de los castillos se agitan al viento y bandadas de gaviotas sobrevuelan puertos y ciudadelas, todo acompañado de sonido ambiental y de una maravillosa banda musical apropiada para cada lugar y situación. Los personajes tienen un aspecto bastante tosco, aunque están muy bien, y el engine (el viejo XnGine para DOS ejecutado bajo Windows 9x), es inestable y requiere de un equipo poderoso.



Cyrus es visible en tercera persona, a lo Tomb Raider, salvo cuando estamos embuidos en alguna de las rabiosas luchas a golpe de espada que salpican de acción la aventura -también hemos de saltar y treparnos de cuerdas-, momento en que la cámara se sitúa en un ángulo distinto, modificable a gusto, para no obstaculizar la visión. Las melée son breves y terriblemente divertidas; tenemos sólo seis movimientos -es mejor utilizar el joystick- y la posibilidad de bloquear en forma automática. Nos las veremos con guardas espadachines, goblins, necromancers, zombies, magos elfos y otras rarezas.

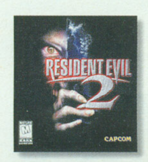
La interacción es excelente. A diferencia de Daggerfall, todos tienen personalidades distintas y sus voces son audibles -muy bien actuadas, salvo una tal Mariah, insoportable- con la implementación de juegos de cámara que le dan un aire cinematográfico y loco. ¡Redguard es una verdadera delicia para los aventureros! Aún los que gustan de los RPG no deberían dejarlo pasar.

¿POR QUE EL PROMEDIO?

QUE TIENE: Acertada mezcla de géneros en el universo de The Elder Scrolls.
LO QUE SI: Conversaciones. Puzzles. Lucha con espadas. La interface.
LO QUE NO: Engine inestable. Sólo soporta modo 3Dfx o Software. No utiliza mouse.

81%

Ficha Técnica
Compañía / Distribución: *Capcom / Virgin Interactive*
Internet: *www.capcom.com*
Requerimientos Mínimos: *Pentium 166 MHz, 24 MB RAM, CD-ROM 4X, 100 MB libres en el disco rígido, Windows 95/98.*



Resident Evil 2

Los zombies hambrientos de cerebro regresan por más comida



Por Martín Varsano

***S**eguramente muchos han leído el interesante preview (no es porque yo lo haya hecho) de este sensacional juego el número pasado, y quieren saber cómo resultó la conversión del Resident Evil 2 a la PC. Bueno, fanáticos de las aventuras, vayan haciendo lugar en sus rígidos para esta nueva experiencia plagada de suspenso y terror, porque la transición es prácticamente impecable. Y si esto no fuera suficiente tiene algunos regalitos que completan un juego más que recomendable. Es cierto que la gente de Capcom se demoró bastante en la conversión, pero la espera valió la pena (especialmente para los que no cuentan con una Playstation).*

Un primer día de esos que asustan

Todo el mundo sabe que el primer día de trabajo es algo memorable. Caras nuevas, gestos amistosos (y no tanto) de nuestros nuevos compañeros, acostumbrarse a la nueva rutina. Pero sin duda, el primer día de trabajo en Racoon City como oficial de policía de Leon Kennedy (nuestro personaje) es algo que nunca podremos olvidar, especialmente luego de la bienvenida que vamos a disfrutar de manos de los habitantes de la ciudad. Mucho más no les voy a contar porque la intro del juego es realmente buena (lástima que la compresión de video en PC no esté al nivel de la Playstation), y sería echarles a perder parte de la diversión y el suspenso. Igualmente los que hayan jugado a la primera parte de esta aventura se podrán imaginar lo que va a ocurrir...

Todos los extraños acontecimientos que se suceden en la ciudad parecen ser responsabilidad de Umbrella, una corporación que tiene por hobby realizar extraños experimentos con ciertas toxinas, desde la aparición del primer juego. En el Resident Evil, una mansión de esta empresa era contagiada por una toxina, y los habitantes de la misma comienzan a morir de la forma más horrible, para luego resucitar como desagradables zombies con un apetito voraz (una temática calcada de películas como "El Regreso de los Muertos Vivos", pero siempre interesante para todos los fanáticos del cine comunmente llamado de Clase B). Un grupo de las fuerzas especiales S.T.A.R. liderado por Chris Redfield, penetra en la casa para develar el misterio. Nuestros héroes aplacan a la muchachada zombie y la cosa parece terminar ahí, pero lo que no se sabe es que los experimentos de Umbrella no se limitaban sólo a esa mansión...

Una historia con varias tramas

Una de las cosas más interesantes del RE2 es sin duda la posibilidad de ver aspectos inéditos de la aventura cuando tenemos la opción de jugar con la coequiper de Leon: Claire Redfield (que además es la hermana del protagonista del primer juego). La trama es similar en muchos aspectos, pero en ciertas ocasiones Claire deberá recorrer muchas locaciones nunca vistas por Leon, lo que le da al RE2 una coherencia en la historia realmente atrapante. Como la gente de Capcom sabe que los usuarios de PC no tienen tanta paciencia (vaya a saber por qué) como los felices poseedores de una Play, tenemos una opción adicional (el modo "arrange") que nos permitirá jugar de entrada con todas las de ganar, ya que seremos los felices poseedores de una bruta ametralladora con balas infinitas. También podemos seleccionar el nivel de dificultad del juego, o minimizar la cantidad de zombies que pululan por todos los rincones; aunque esto fue planeado para aumentar la velocidad del juego en máquinas algo lentas, también sirve para agilizar las cosas a los que no sean tan amantes de los tiros, y prefieran recorrer al RE2 con más tranquilidad.



El sistema de save es idéntico al de su par de la Playstation: En ciertos lugares hay unas máquinas de escribir, en las cuales podremos

grabar nuestro avance, siempre y cuando contemos con una cinta para la máquina. Tengan ciudado que las cintas no son ilimitadas, así que es prudente salvar siempre que estemos por internarnos en algún lugar desconocido, y que pueda tener varios muertitos famélicos esperándonos.

Por el otro lado, el manejo de nuestro personaje se realiza por medio del teclado, que puede configurarse a nuestro gusto, como también se puede optar por un clásico gamepad, para de esta forma evitar un mal muy frecuente en muchos teclados, que no suelen responder como se debe cuando se presionan varias teclas a la vez. De todas formas el control es bastante sencillo, y no presenta demasiados problemas, a menos que les entre el pánico cuando un muertín trate de masticarles una rodilla...

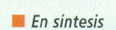


Los gráficos

Los gráficos del Resident Evil 2 son realmente buenos; lamentablemente los fondos (que son imágenes en 2D al igual que en juegos como el Alone in the Dark) parecen haber sido sacados de la Play sin retoques evidentes, y tienen cierto grado de pixelización; esto se hace más notorio cuando se los compara con todos los objetos 3D del juego que se destacan claramente del fondo, como por ejemplo los zombies y los objetos (llaves, libros, etc.) que se pueden investigar. En esta ocasión, el juego soporta la mayoría de las placas 3D bajo DirectX 6.0, y la configuración de la tarjeta de video se puede realizar en un menú bastante sencillo, que deja configurar a nuestro gusto todos los seteos, al igual que con el sonido. Igualmente el juego tiene unos gráficos más que agradables sin tener una placa 3D.

¿Eso que se oía eran pasos?

En un juego de estas características, el sonido es un factor fundamental a la hora de meternos miedo, y se puede decir sin titubear que el Resident Evil 2 pasa la prueba con altas calificaciones. Tanto la música como los efectos de sonido erizan los pelos de la nuca, y nos toman desprevenidos en momentos en los cuales pensamos que nada va a ocurrir, fiel a la tradición de las mejores películas del género. El único punto criticable tal vez sean las voces de los persoanjes, que no demuestran demasiada emoción. Pero esto es algo que Capcom viene arrastrando desde su antecesor, y les puedo asegurar que no impide para nada disfrutar del juego como se merece. Espero que para el Resident Evil 3 le pongan un poco más de ganas a la actuación.



En síntesis

Desde ya les digo a todos los amantes del género de las aventuras que vayan juntando el dinero para poder comprar el Resident Evil 2, con el que van a pasar muchas horas saltando en la silla mientras los zombies (o algo peor) aparecen desde la nada para complicarnos la existencia. Si no son tan fanas de las aventuras, el juego también brinda una buena cantidad de acción, y como si fuera poco una historia realmente interesante, que atrapa desde un principio y que nos obliga a llegar al final sin pausas.



¡Ah! Y antes que me olvide, tengan en cuenta que el juego tiene algunas sopresitas más, que se van a ir habilitando en el modo especial, como por ejemplo poseer un terrible bazooka para despachar a los zombies si terminamos el juego en un tiempo determinado (les dejo la tarea de descubrirlo).



El único requerimiento es tener una máquina algo rápida si queremos disfrutar del juego como se debe, y una buena cantidad de pastillas tranquilizantes para recuperarnos de los sustos que el Resident Evil nos va a hacer pasar.

¿POR QUE EL PROMEDIO?

QUE TIENE: Una conversión casi perfecta de un clásico de la Playstation.
LO QUE SI: La historia. La música. Los efectos de sonido. La ambientación.
LO QUE NO: Los fondos podrían estar mejor.

89%

PROMEDIO
86%

Ficha Técnica
Compañía / Distribución: *Razorworks Studios / Empire Interactive*
Internet: *www.empire.co.uk*
Requerimientos Mínimos: *Pentium 166 MHz, Windows 95/98, 16 MB RAM, CD-ROM 4x, Placa de sonido.*



Apache Havoc

El duelo de las alas rotativas

Por Pablo Benveniste

El potencial aeronáutico militar no se rige solamente por los aviones de combate. A menor altura y velocidad, temibles helicópteros llevan a cabo su propio duelo. Apache Havoc nos transporta a un futuro no muy lejano donde la realidad vuelve a enfrentar a rusos con norteamericanos.

Un mercado difícil

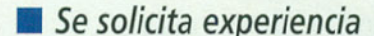
En el mercado de la simulación, son contados los simuladores de helicópteros en comparación a la vasta variedad de posibilidades para pilotear aviones de combate. Por eso y por la calidad que supo demostrar, Longbow 2 ha sido desde hace bastante tiempo la opción más realista para subirse a un helicóptero militar. Pero los días de predominio absoluto han terminado ya que Apache Havoc de Razorworks Studios ofrece un nuevo y muy interesante engine que seguramente resultará muy competitivo.

Como su nombre lo indica, en Apache Havoc se estará en condiciones de volar uno u otro helicóptero. Las versiones del juego son las más sofisticadas, es decir el AH-64D Longbow Apache estadounidense y el Mi-28N Havoc ruso. Pero lo último de la tecnología aérea en Apache Havoc no son sólo dichos helicópteros. Aunque no se puedan pilotear, muchas de las aeronaves del resto del juego como el Yak-141 Freestyle o el RAH-66 Comanche son de última generación.



Debido principalmente a que los aviones son tan modernos, Apache Havoc no podría más que apelar a conflictos ficticios situados en algún futuro cercano. Entonces, manteniendo el realismo del modelo de vuelo como consigna principal, sus productores han soltado su creatividad en ofrecer determinados conflictos donde se pueda optar por formar parte de la intervención norteamericana o integrar el apoyo militar ruso. Como resultado, todas las opciones de vuelo se reparten en tres escenarios: la guerra contra las drogas en el sudeste asiático, el conflicto de Estados Unidos con Cuba y una crisis en los estados de la ex-Unión Soviética.

Se solicita experiencia



La opción de vuelo libre representa la forma más conveniente de juntar experiencia para poder afrontar luego a las misiones. Esto no quiere decir que esa opción brinde alguna facilidad para practicar distintas maniobras. La única ventaja del vuelo libre respecto de una misión en serio es la ventaja de ser invencible y que se vuela en un contexto no tan hostil.

Tanto las misiones individuales como las campañas son absolutamente dinámicas. Sólo es cuestión de elegir un escenario de entre los tres nombrados anteriormente, para pasar a formar parte de todo un esfuerzo de guerra. Aunque sólo se podrá tener acceso a Apaches o Havocs según se elija ser ruso o norteamericano, se estará al tanto de la actividad en tiempo real de todos los escuadrones de helicópteros del bando al que se pertenece. Es entonces cuando sería muy conveniente contar con algo de experiencia, ya que la estrategia entra en juego. Según lo que se crea apropiado, se podrá crear desde cero un vuelo con la misión que se desee o bien integrar alguna misión que ya esté programada por más que ya se esté llevando a cabo. La dificultad radica en poder modificar todos los parámetros de la misión de tal modo que esta resulte lo más efectiva posible. Antes de despegar se puede alterar a gusto el armamento y la ruta de vuelo a seguir. Una vez en el aire se puede realizar modificaciones a dicha ruta o apreciar en el mismo mapa todo el movimiento y posiciones de objetivos tanto amigos como enemigos. Si se está bajo la opción de misiones individuales, todo termina al concluir la misión ya sea de vuelta en la base o derribado en el camino. De tratarse de una campaña, la acción continuará y se deberá estar al tanto de un indicador de balance de fuerzas respecto del enemigo.

En ningún escenario habrá sólo actividad aérea. En las misiones dinámicas de Apache

Las ciudades son una de las tantas cosas que se levantan en relieve con un detalle impresionante.



La vista superior del tablero permite una mejor visibilidad.

Havoc interactúan todo tipo de fuerzas, incluyendo navales y vehículos terrestres. Será de lo más normal entonces que a lo largo del camino se puedan ver por ejemplo aviones o blindados entablando sus propios combates.

Tanto el Apache como el Havoc son helicópteros biplazas. Un tripulante se encarga de pilotear, mientras que el copiloto se encarga de ser el artillero. Apache Havoc sólo posibilita volar desde el asiento del piloto. En su cabina se han integrado todas las funciones incluyendo las del artillero. No obstante, existe la facilidad de relegar el uso de las medidas antimisiles y de la detección de objetivos a la inteligencia artificial de la computadora como si fuera el artillero el que las empleara.

Apache Havoc no es un juego que podría privarse de la posibilidad de generar un desafiante duelo entre estos dos helicópteros. Para eso, se puede disponer de enfrentamientos en un escenario elegido, entre dos escuadrones opuestos de cinco helicópteros cada uno. En este tipo de duelos, denominados Hide 'n' Seek, hay que lograr destruir al escuadrón opuesto cuyo tipo de helicópteros será el contrario al elegido.

La acción multiplayer puede desarrollarse como duelo o participar en misiones en conjunto. Debido a que no se puede ocupar el puesto del artillero, no hay modo de que dos jugadores tripulen el mismo helicóptero.

El show de los polígonos

En un simulador de helicópteros, los terrenos a representar suelen ser mucho menos extensos que en los simuladores de aviones. Esto puede resultar una ventaja para los programadores si no fuera por la necesidad de cumplir con un nivel de detalle tal, que el vuelo a escasa altura (común en un helicóptero) no se haga monótono y aburrido.

Apache Havoc tienen una manera muy especial de cumplir con todos estos requerimientos. En lugar de emplear una técnica muy usada, que es la de diseñar objetos basados en polígonos sencillos y luego recurrir a complejas texturas, se ha preferido hacer lo que muy pocos juegos han hecho hasta el momento. La técnica de Apache Havoc utiliza objetos formados de innumerables polígonos de alta complejidad. Este método prescinde de texturas capaces de simular el detalle que no se ha logrado levantar en relieve. Gracias a esto, los paisajes se encuentran enriquecidos en relieve con ciudades enteras, puertos, rutas que se expanden por todo el escenario y muchos detalles más harán del escenario algo no muy lejano a lo que se encontraría en un simulador militar de verdad.



Las aeronaves, vehículos de tierra y navales que intervienen en el juego también se han incluido dentro de esta impresionante calidad gráfica. En los aviones y helicópteros se aprecian los pilotos e interiores de carga en los casos que corresponda. Otros ejemplos son los portahelicópteros que demuestran una complejidad sin precedentes y las orugas de los tanques que se encuentran articuladas.



En el interior de los dos helicópteros, los tableros de control se reparten en dos vistas. El habitáculo de la cabina está compuesto de varias vistas fijas sin permitir la rotación libre de una cabina virtual.

El sonido no muestra mayores sorpresas pero en general es de buena calidad. Las voces no son malas, pero suelen encimarse mensajes y no se logra entender nada.

Este review se encuentra basado en la versión 1.0C europea. No dentro de mucho tiempo se espera el lanzamiento de la versión norteamericana, que promete ciertas mejoras en este ya de por sí buen juego. Es incierto si se podrá disponer de algún patch para la versión 1.0, pero a pesar que las modificaciones de la nueva versión corregirán algunos problemas y agregarán detalles, no se preveen cambios de importancia en áreas como las campañas, por ejemplo.

Apache Havoc es un juego muy completo pero en muchos aspectos ofrece características poco utilizadas en otros simuladores, a las que habrá que acostumbrarse en algunos casos. Si se encara con algo de experiencia previa y un hardware relativamente potente sobre todo en cuanto a memoria RAM, se podrá sacar buen provecho de sus particularidades. X PC

¿POR QUE EL PROMEDIO?

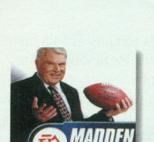
QUE TIENE: Oriente versus occidente en un simulador de vuelo de helicópteros realista y con campañas dinámicas.
LO QUE SI: La calidad general de los gráficos. La inteligencia artificial. La variedad de objetos.
LO QUE NO: Campañas poco amistosas para el principiante. Falta de opciones para entrenamiento. Poca ambientación del acontecer en los frentes.

86%

PROMEDIO
93%

PREMIO X XTREME

Ficha Técnica
Compañía / Distribución: EA Sports / Microbyte
Internet: www.easports.com
Requerimientos Mínimos: Pentium 166 MHz, 16 MB RAM, CD-ROM 8x, Tarjeta aceleradora 3D, Windows 95/98, tarjeta de sonido.



Madden 99

El clásico del football americano vuelve renovado

Por Diego Rivas

EA Sports, otra vez (y van...) terminó con el desarrollo del mejor juego estratégico en alguna de las categorías deportivas. En esta oportunidad, el elegido fue el football americano. Madden 99, al igual que sus antecesores promete convertirse en un clásico. Número 1 en ventas en su categoría en los Estados Unidos, Madden 99 incorpora una serie de mejoras y novedades como para justificar el crédito otorgado por el público.

Nos encontramos en el último minuto del cuarto período. Estamos situados en la yarda 35 del rival. Es tercer down y 8 yardas por recorrer. El tablero electrónico nos informa que estamos 5 puntos abajo en el partido. No nos quedan tiempos muertos. Sólo un



touchdown puede salvarnos. Green Bay parece decidido a echar por tierra nuestro invicto de 11 partidos en la actual temporada. Pero aún poseemos una oportunidad. En un ataque de desesperación, utilizamos la misma jugada que hemos realizado en otras oportunidades y que sabemos que nunca falló y nunca fallará. No nos engañemos, por años los juegos de football americano han defraudado en un punto clave. La inteligencia artificial. Todo era cuestión de encontrar aquella jugada contra la cual la defensa de la máquina no tenía respuestas y aplicarla una y otra vez hasta conseguir el ansiado festejo. Bueno, parece ser que finalmente alguna de las empresas diseñadoras de juegos se dio cuenta de esto y encontró una solución. EA Sports, con la contratación del mismísimo Madden y el corredor Barry Sanders han estado trabajado intensamente en evitar las jugadas gratuitas y créanme, lo han logrado.



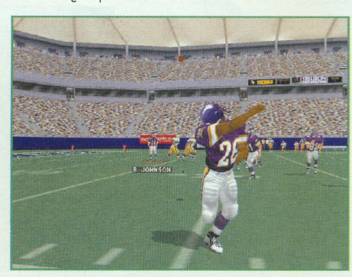
Por siempre Madden

No es ninguna novedad que el Madden conjuntamente con el NHL, el NBA y el Triple Play son los caballos de batalla de EA Sports en el mercado norteamericano, a los cuales abría que agregarle el FIFA por su inserción en todo el mundo ¿Pero qué es lo que hace al Madden un clásico?

Bueno por empezar cada juego puede ser configurado de muchísimas diferentes maneras. Se puede definir la duración del cuarto, el nivel de dificultad de los rivales y hasta la frecuencia y el castigo que se aplica por cada una de las penalidades. El Madden cuenta con un gran número de vistas. Además podemos jugar como mariscal de campo, como corredor, como receptor y hasta como jugador de línea. Se puede elegir entre una exhibición, un partido de pretemporada o un partido de la temporada regular. Como si ésto fuera poco contamos con la opción de seleccionar cualquiera de los equipos que componen actualmente la liga, las clásicas franquicias que hicieron historia en la NFL en otros años o crear una nueva franquicia para lo cual tendremos que elegir diferentes jugadores cedidos por nuestros futuros rivales.

La interfase es sumamente entendible y fácil de utilizar. A su vez el Madden 99 trae un CD adicional denominado Madden University que incluye reportes e historias de cada uno de los equipos que conforman la National Football League (NFL). Además, el CD incluye una guía informativa de diferentes jugadas y formaciones tanto ofensivas como defensivas. Este CD es de gran utilidad para aquellos que intentan dar sus primeros pasos en el football americano y además ayuda a comprender los partidos que vive pasando ESPN. Y quién les dice no les generará una adicción tal que terminarán esperando todos los años la llegada del último domingo de Enero para poder disfrutar del Superbowl (la final del football americano).

Aquellos que ya jugaron al Madden 98 se estarán preguntando "Todo lo dicho está OK, pero ya estaba en la versión anterior ¿Es que acaso el Madden 99 no trae nada





nuevo, ninguna mejora, ningún agregado? Pues sí que los hay.

Lo nuevo

Madden 99 trae unas cuantas novedades, pero la más destacable es sin ninguna duda la mejora en la inteligencia artificial y es lo que hace a este un juego único. La defensiva va aprendiendo de sus errores por lo que ni piensen en utilizar sólo una estrategia. Y si quieren lograr vencer a la computadora en el nivel Madden vayan entendiendo que un ataque eficaz en el football americano es aquel que combina jugadas aéreas con jugadas terrestres. La mejora en los gráficos es también importante. Por primera vez, los jugadores, compuestos por polígonos, son fáciles de identificar incluso a distancia. Se han incorporado un montón de gestos y pequeños movimientos como el de las cabezas de los linieros defensivos tratando de leer el ataque rival o el movimiento oscilante de los brazos de los receptores abiertos preparándose para la ofensiva lista a salir. Estos detalles tan bien cuidados por EA Sports son los que le terminan dando al juego el grado de realismo que posee. Todo este despliegue de movimientos y detalles trae aparejado un pequeño inconveniente, se necesita una máquina poderosa (por lo menos una Pentium II) para que el juego tenga el ritmo ideal, ya que con una máquina menor, si bien el juego corre, desciende de la categoría de increible.

Referido al juego propiamente dicho, esta versión incorpora el modo arcade y el modo "un botón" al tradicional. El arcade es una respuesta de EA Sports a la gran demanda que tuvo el NFL Blitz (del cual ya efectuamos un review algunos números atrás) y si bien no es comparable a aquel juego y no es el punto fuerte del Madden, permite desarrollar partidos con jugadas no reales pero espectaculares como pases de 80 yardas. El modo "un botón", fue creado para principiantes en el juego, y simplifica las decisiones que se deben tomar durante el transcurso del partido. Otra vez, esto aleja al Madden del objetivo buscado, la simulación lo más real posible de un partido de la NFL, pero ayuda a que un novato del juego pueda sentarse en la computadora y terminar un partido sin la desilusión a flor de piel por no haber podido realizar dos pases consecutivos y acabar siendo vencido por un categórico 49 a 0. Es una muy buena introducción al Madden y fomenta el grado de adicción.





Otras dos incorporaciones son el modo Franquicia y el Libro de Jugadas Desarrolladas para cada equipo en forma particular. En el modo franquicia, uno elige un equipo y toma todas las decisiones que competen a un manager. Si las tareas son bien cumplidas, la contratación de los jugadores es la correcta y los resultados nos ayudan, con suerte podremos ver salir campeón al equipo que llevamos adelante y continuar con la relación con el club por varios años. En cambio una sucesión de errores, nos dejará de patitas en la calle mucho antes de lo esperado. El Libro de Jugadas Desarrolladas para cada equipo consiste en la creación de jugadas propias y únicas para el equipo que manejamos. Con ésto se consigue un grado mayor aún de realismo y exige a su vez un conocimiento extremo de las tácticas y estrategias del football americano por lo cual es sólo recomendable para expertos.

Otro de los agregados es el botón "juke". Este consiste en una especie de amague que realiza el corredor ante la aparición de un liniero defensivo con el objetivo de dejarlo literalmente pagando. Como todo movimiento no siempre sale bien y es cuestión de práctica el aprender el timing del mismo. Este agregado es mucho más real que el spinning o vuelta que daba el jugador en la versión anterior y en otros juegos de football americano.

La nota negativa del juego la dan algunas fallas en el sonido. No sé si es mi máquina únicamente pero he detectado unos sonidos extraños durante algunos pasajes de algunos partidos (no se da siempre). Además el relato de las jugadas en algunas ocasiones es un poco tardío. Otro tema a mejorar es el multiplayer. Este es llamativamente lento, incluso cuando he intentado jugarlo con otro amigo en máquinas Pentium II 300 con Voodoo2.

En síntesis, no te lo pierdas

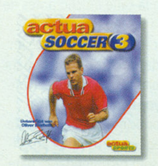
Si lo tuyo son los empujones, los golpes y las fracturas, este es tu juego. Consideramos al Madden 99 como el mejor juego de football americano que se puede conseguir hoy en el mercado. Es cierto que no es perfecto pero se acerca de tal modo a la perfección que tendrás que jugarlo mucho para diferir con nuestra opinión. Y si te tomás un poco de tiempo, antes de que empieces a criticarlo estará en las gateas el Madden 2000 (supongo que ese será el nombre ¿cuál otro si no?) que no creo equivocarme si digo que será mejor que éste, aunque hoy parezca imposible ¿O alguna vez EA Sports nos defraudó y no logró superarse?

¿POR QUE EL PROMEDIO?

QUE TIENE: El juego de football americano con mayor realismo del mercado.
LO QUE SI: La adicción del juego, los gráficos 3D, la inteligencia artificial.
LO QUE NO: Algunos problemas de sonido. Altos requerimientos técnicos.

93%

Ficha Técnica
Compañía / Distribución: *Gremlin Interactive / Microbyte*
Internet: *www.gremlin.co.uk*
Requerimientos Mínimos: *Pentium 133 MHz, 16 MB RAM, CD-ROM 4x, Windows 95/98, tarjeta de sonido.*



Actua Soccer 3

Directamente desde Inglaterra, la cuna del fútbol, Gremlin Interactive nos muestra la nueva versión del Actua Soccer



Por Diego Rivas

Alguien probablemente diría, ¿quién mejor que los ingleses, que vieron nacer el football, que lo llevan en el corazón y entienden la pasión que produce el correr detrás de una pelota por 90 minutos, para crear un juego de fútbol que intente volcar en una computadora todo lo que se vive en una cancha? Ese es el espíritu de Gremlin, la empresa inglesa creadora de los Actua Sports.

Los Actua Soccer han conseguido a lo largo de los años unos cuantos fanáticos de sus tres versiones anteriores. Ahora con la llegada de esta nueva edición, Gremlin busca incrementar sus ganancias con el juego deportivo más vendido por ellos. El Actua Soccer 3 tiene lo que estabamos esperando del juego, excelente velocidad de movimientos, gráficos más que aceptables, una buena interfase y como no podía ser de otra manera, una dificultad extrema para convertir goles.

El fútbol es pasión, es arte y emoción

Comencemos con el principio, o sea la presentación. Sé que mucha gente no le presta atención a la misma y que en realidad no aporta nada al juego, pero el estilo sentimentaloide de esta introducción merece ser vista. La misma empieza con imágenes de viejos partidos de la selección inglesa en blanco y negro y termina mostrando escenas de la última temporada de la Premier League donde podemos ver a figuras del fútbol mundial tal el caso de Alan Shearer, Gianfranco Zola y Fabrizio Ravanelli. Todo esto acompañado de gestos de hinchas viviendo su pasión y acompañados por una excelente música que hace al clima.

Luego de tan emotiva introducción nos encontramos con una interfase totalmente mejorada en comparación con las anteriores. El Actua Soccer 2 tenía un front end que necesitaba de un manual de instrucciones para su comprensión. A través de esta nueva interface podemos jugar partidos amistosos, copas, temporadas, o editar nuevos equipos. Además el Actua Soccer 3 permite partidos de Multiplayer con hasta cuatro jugadores y prácticas no sólo de partidos sino también de penales, ataques y defensas.

Si tu equipo no está, no existe

Otro punto destacable del juego es la base de equipos que trae incorporada. Actua Soccer posee más de 450 equipos de 25 ligas diferentes. A las cuatro series inglesas, se le agregan dos italianas (A y B), la española, la brasilera y la argentina entre otras. Sí, por fin alguien considera a la liga argentina como de primer nivel. También trae selecciones de todo el mundo y algunos equipos de países bastante exóticos.



Además de destacar a los equipos, hay que hacerlo a los jugadores que lo integran. Gremlin ha realizado un gran trabajo de research, incorporando no sólo los nombres de los jugadores de cada equipo (incluyendo todos los argentinos), sino que en su gran mayoría hasta se parecen físicamente a la realidad. Como contrapartida, algunos pequeños errores como el diseño de la camiseta de Huracán (está realizada como si fuese la de Rosario Central), opacan un poco un trabajo por demás elogiable.

En el caso de que tu equipo no esté, lo podés incorporar a través del editor, que te permite diseñar los uniformes, incorporar a los jugadores de tu equipo con sus características físicas y determinar el tipo de táctica. Una omisión increíble es no permitir la edición de los equipos y jugadores que vienen por default. Este es un punto que fácilmente pudo haber sido corregido.

A lo Bilardo

Si bien el juego presenta tres niveles de dificultad, en apariencia poco muestran de diferentes. La inteligencia artificial no parece mejorar de nivel en nivel. Pero a no equivocarse, esto no hace al juego sencillo. Es archidificultoso poder convertir goles. Los arqueros llegan a todas las pelotas, lo que provoca una gran frustración. Es cuestión de práctica y persistencia, y a no olvidarse que 1 a 0 también es victoria. Por último, es para destacar la poca cantidad de maniobras que podemos realizar con los jugadores a pesar de poseer una gran cantidad de botones.

¿POR QUE EL PROMEDIO?

QUE TIENE: Un clásico juego de fútbol.
LO QUE SI: La cantidad de equipos. Nombres reales. Dos jugadores con teclado.
LO QUE NO: Dificultad para hacer goles. Pocas maniobras.

87%

Si se trata de aceleradoras 2Dy3D



Teppro es el especialista!







Optimiza 3D Studio MAX



Impact 550 TNT 16MB

- 2D/3D nVIDIA Riva TNT 128bit
- Bus AGP2x
- 16MB SGRAM
- Soporta Direct3D, Directx6, Open GL.
- Ideal para trabajos profesionales, 2D, 3D, CAD, y juegos 3D-real



Impact 550 ZX 8 MB

- 2D/3D nVIDIA Riva128bit ZX
- Bus AGP2x
- 8 MB SGRAM
- Soporta Direct3D, Directx6, Open GL.
- Ideal para trabajos profesionales, 2D, 3D, CAD, y juegos 3D-real



Hulk III Banshee 16MB

- Nueva generación aceleradora 2D/3D Voodoo Banshee 128bit de 3Dfx
- Bus AGP
- 16MB
- Soporta 3Dfx GLide, Direct3D, Directx6, Open GL,
- Mejorado para Pentium II
- Ideal para juegos 3D-real de última generación y trabajos 2D, 3D, y CAD



Hulk III 12MB

- 3D Voodoo2 de 3Dfx
- 12MB
- SLI (2 Hulk III) compatible: instalando otra 3D Hulk III se obtiene el doble de performance y 24MB
- Soporta 3Dfx GLide, Direct3D, Directx6, Open GL
- Mejorado para Pentium II
- Ideal para Juegos 3D-real de última generación

Identifique la caja, no se deje engañar por falsificaciones o OEMs.
PIDALO EN LOS MEJORES LOCALES DE COMPUTACION !



Asia Computers Trade Co.,

Representante exclusivo en Argentina
Consulte precio al gremio: 954-6000/6001



Envios a todo el pais



hardware

PROMEDIO 94%



Ficha Técnica
Compañia / Distribución: *Teppro / Asia Computers*
Internet: *www.teppro.com*
Precio: *$210*
Puntos de venta: *En todos los locales de computación*



Teppro Impact 550 TNT

Una opción económica con el chip Riva TNT

Por Máximo Frias

Para todos aquellos usuarios que estaban esperando una placa 2D/3D lo sufiencientemente rápida como para no tener que agregar una placa especial para acelerar gráficos en 3D, llegó una opción económica digna de aprocechar, la Impact 550 TNT de Teppro. Esta placa al igual que la Viper v550 de Diamond y la Velocity 4400 de STB, posee 16MB de memoria y funciona a base del Riva TNT.

Un procesador más que potente

A esta altura todos conocemos al Riva TNT como uno de los procesadores de gráficos 2D/3D más potentes que se pueden llegar a conseguir en el mercado. Con un ancho de banda de 1.800MB/seg. y relleno de 180Millones de pixels/seg, esta maravilla de procesador es capaz de renderizar 6 millones de triángulos/seg.

Además de los juegos, esta placa también sirve para manejar programas profesionales 2D y 3D como Photoshop, Corel Draw, AutoCAD, 3D Studio Max (utilizando el API de OpenGL), etc. Y no hay que preocuparce por la resolución, ya que se puede trabajar hasta en 1920x1200 en 32bit de colores en 2D y 1600x1200 en 3D, lo cual es más que suficiente, hasta para cualquier tipo de monitor profecional.

Recordamos que el Riva TNT es capáz de acelerar todo tipo de juegos que funcionan en Direct3D y OpenGL, pero no aquellos que necesiten Glide.

La potencia viene acompañada del calor y es por eso que la Impact 550 TNT viene con un ventilador sobre el chip, haciendo así que el procesador no se caliente tanto y que trabaje más tranquilo.

Instalación y Drivers

La instalación de la placa es más que sencilla, el CD de instalación adjunto a la placa es totalmente automático, sólo hay que insertar el CD en la lectora una vez instalada la placa físicamente y seguir con las instrucciones que aparecen en pantalla para completar la instalación. Para hacerlo más fácil aún, el manual del producto y la página web en internet están en castellano. La consola de los drivers que la Impact 550 instala es muy completa y permite configurar una gran cantidad de opciones tales como: Gamma, texturas de Direct3D, opciones del OpenGL, utilización de recursos, etc.

Conclusión

AGP 2X, 16 MB de memoria SD/SGRAM, un RAMDAC de 250MHz y 32bit en Z-Buffer. Todo indica que la Impact 550 TNT es otra maravilla a base del Riva TNT. Sin embargo ésta se puede llegar a resaltar entre sus competidoras por su bajo precio y el detalle de poseer un ventilador sobre el procesador gráfico.

Si todavía no te decidiste por una placa con el Riva TNT ahora no tenés excusas ya que es económica y tiene todas las cualidades del resto.

¿POR QUE EL PROMEDIO?

QUE TIENE: Una opción económica dentro de las placas que poseen el chip Riva TNT.
LO QUE SI: El precio. Los drivers. El cooler.
LO QUE NO: No viene con demos de juegos.

94%



S3 Savage4

La nueva generación de chips para placas de video

Por Maximo Frias

La unión de 3Dfx con STB hizo que otras compañías se empiecen a replantear su posición en el mercado de los procesadores 3D. S3 por su parte, decidió no sólo crear un procesador que pueda competir con las necesidades actuales de los juegos, sino avanzar un paso hacia lo que podría llegar a ser una nueva era en lo que respecta a la calidad visual de los juegos 3D.

Por fin un cambio

Desde que 3Dfx inventó el Voodoo Graphics, hasta hoy, resolución más, resolución menos, no hubo un cambio muy significativo con respecto a la calidad visual de las imágenes. Ahora S3 crea un chip llamado Savage4 el cual posee un nuevo sistema de compresión de texturas que permite crear una calidad visual ampliamente superior a todo lo conocido hasta el momento.

Licenciado por Microsoft como un estándar de los API del DirectX 6.0, "S3 Texture Compression" le permite al software comprimir sus datos de texturas de un cuarto a un sexto de su tamaño normal manteniendo la calidad de la imagen igual que la original. Cuando utiliza el puerto AGP (Acelerated Graphics Port), S3TC entrega una cantidad de espacio para almacenamiento de texturas que uno jamás se podría haber imaginado. Ahora, en vez de usar 2, 4 u 8MB de memoria para las texturas, los programadores de software pueden poner hasta 200MB de texturas en 24-bits en una escena 3D para un sistema que tan sólo tiene 64MB de memoria RAM.

El secreto está en la velocidad

Está claro que el puerto AGP es la clave de todo el funcionamiento para poder usar la memoria del sistema,

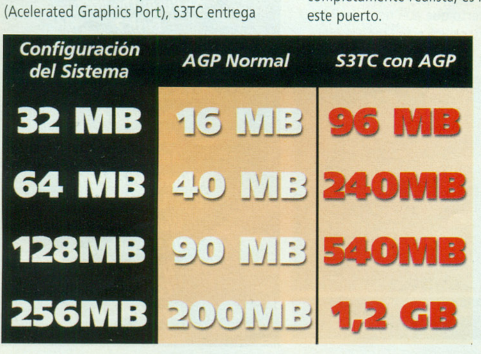


pero lo que habría que mejorar para lograr la cantidad de cuadros por segundo necesarios como para que la escena 3D sea completamente realista, es la velocidad de este puerto.

En los últmos años, la cantidad de texturas usadas en aplicaciones 3D se ha elevado dramáticamente. El puerto AGP provee un mecanismo que le permite a las texturas mantenerse en la memoria del sistema en vez de usar una memoria más cara que solamente esté dedicada a esta tarea. Para poder mantener la velocidad necesaria que le pide el sistema y que esta operación de transferir las texturas a la memoria principal no se convierta en un cuello de botella, la industria en general está adoptando conecciones AGP cada vez más rápidas, moviéndose así de AGP 1X a AGP 2X y pronto a AGP 4X.

Con el incremento de las resoluciones de pantalla, colores de texturas y mayor número de texturas simultaneas, puede ser que ni siquiera el AGP 4X sea suficiente. Acá entra en juego la compresión de texturas que permite ampliar la capacidad hasta seis veces más y de esta manera los programadores de software pueden subir sus expectativas, creando imágenes con una calidad foto-realista.

Aunque el AGP 4X está creado principalmente para acelerar la velocidad de procesamiento de texturas, también puede ayudar en otro tipo de aplicaciones. El ancho de banda que ofrece el AGP 4X puede ser utilizado también para reproducir los videos MPEG-2 del DVD con más suavidad.



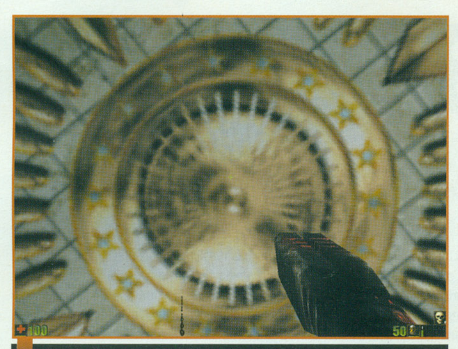
Configuración del Sistema	AGP Normal	S3TC con AGP
32 MB	16 MB	96 MB
64 MB	40 MB	240MB
128MB	90 MB	540MB
256MB	200MB	1,2 GB

A ver... ¿Quién da más?

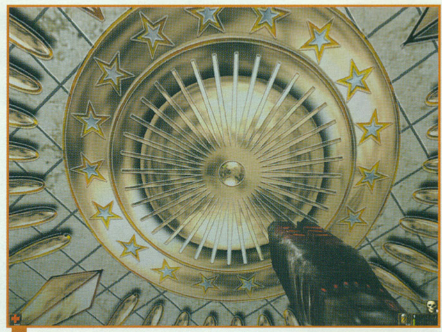
Por ahora dos compañias anunciaron la salida de una placa con el chip Savage4. Creative Labs armará una placa llamada 3D Blaster Savage4, la cual tendrá las siguentes características:

- Soporte PCI, AGP 2X y AGP 4X
- 32MB de SDRAM a 300MHz de RAMDAC
- Múltiples texturas en un simple paso
- 125 millones de pixels por segundo, filtro trilineal
- Compresión de Texturas DirectX 6
- Filtro por punto, bilineal, trilineal y anisotrópico
- MIPmapping
- Anti-aliasing de escena completa
- Compensación de moviemiento que asiste a la descompresión de DVD por Software

Estará a la venta en USA en Mayo aproximadamente y costará alrederor de los $130.



256x256x8-bit en 3Dfx Voodoo 2 SLI. Acá se puede apreciar la diferencia en las texturas con y sin S3TC. El juego está corriendo en 1024x768x16-bit. (256x256 es el tamaño de la textura más grande que la Voodoo 2 puede manejar (El SLI se requiere para poder correr el juego en 1024x768).



2048x2048x24-bit con S3TC en Savage3D
Aca se puede apreciar la diferencia en las texturas con y sin S3TC. El juego está corriendo en 1024x768x16-bit

Diamond Multimedia es la otra compañía que sale a competir creando la Stealth III S540 que tendrá las siguientes caracteristicas:

- Soporte de AGP 2X y 4X
- 16MB SDRAM
- 143MHz de velocidad de Memoria, 125MHz de procesador.
- Compresión de Texturas DirectX 6
- Alta resolución 2D y 3D hasta 1920x1440
- MIPmapping
- Anti-aliasing de escena completa
- Compensación de moviemiento que asiste a la descompresión de DVD por Software

Aunque los juegos que incluye la Stealth II S500 no han sido anunciados aún, se rumorea por internet que podrían llegar a ser: Una versión especial del Half-Life Day One soportando este nuevo sistema y una versión completa del San Fransisco Rush: The Rock.

Esta estará a la venta en Abril y costará también $130 (en USA obviamente).

La diferencia clara entre las dos es la memoria que cada una tiene. Después de todo lo dicho, la única explicación que le encuentro a la falta de 16MB más de memoria en la Stealth III S540, es que al venir solamente en versión AGP 4X, no le hace falta más memoria interna a la placa. Sin embargo, después de haber visto lo que pasó con Diamond y Creative cuando salió el Voodoo2, podemos predecir como va a terminar la historia: Diamond luego va a sacar una version de 32Mb y Creative una de 16MB.

Ver para creer

Está todo dicho, se abrió una nueva frontera en lo que a juegos en 3D respecta, y seguramente muchos de ustedes que vieron las fotos de comparación entre el Voodoo2 y el Savage4 ya no quieren saber nada con su placa aceleradora actual.

Pero lamenteablemente no todo es de color rosa. Aunque el Savage4 soporte Direct3D y OpenGL (además del S3TC), ¿Qué se puede esperar de la compatibilidad y de la velocidad cuando funciona en un motherboard con un puerto que aún no existe? No es por ser pesimista pero estoy seguro que como toda placa nueva seguramente va a traer algun dolor de cabeza.

Como conclusión lo único que se puede decir es que hay que esperar a ver esas fotos en movimiento (y no a 10 cuadros por segundo) para hacer una evaluación completa y poder decir realmente si aplastó a todo lo conocido.

Títulos de los juegos que soportarán S3 Texture Compression

Unreal
Wargasm
TrueSpace 4
Half Life: Day One
Gunlock
Unreal Tournament
Fly
Expendable
Tank Racer PC
WorldToolkit
SF Rush: The Rock
Rush 2
Midnight GT
Quake III: Arena
MotoCross Madness 2
Incoming 2
Max Payne
Anachronox
Chronicles of Pern
Unreal 2
WorldToolkit
3D Sensations
LiveArt 98
Coronado
LiveWork 3D



256x256x8-bit en 3Dfx Voodoo 2 SLI





2048x2048x24-bit con S3TC en Savage3D

Tamaño de la Textura	24 Bit	16 Bit	8 Bit	S3TC 24 bits	Unreal
128x128	49Kb	33Kb	18Kb	8Kb	
	No hay texto visible en la pared				
256x256	193Kb	129Kb	66Kb	32Kb	
	Empieza a aparecer el texto más grande grabado en la pared				
512x512	769Kb	513Kb	258Kb	131Kb	
	El texto grande de la pared se puede empezar a leer pero sigue borroso				
1024x1024	3.073Kb	2.049Kb	1.026Kb	524Kb	
	El texto grande aparece claro y el texto chico recien se empieza a ver				
2048x2048	12.289Kb	8.193Kb	4.098Kb	2.097Kb	
	El texto chico es legible y el texto grande está perfectamente claro				

DIAMOND

Rio

PMP300

Disfruta tú Música desde Internet,

en la palma

de tú mano

PORTABLE MUSIC PLAYER

Rio PMP300 pone el poder de música de Internet en la palma de tu mano. Rio es el dispositivo portátil capaz de almacenar hasta 60 minutos de música digital en el formato MP3, utilizando 32MB de memoria Flash incluida. Almacene, guarde y escuche su música favorita, desde Internet o desde su colección de discos compactos. (requiere PC)



- *Soporta MP3 – el formato más popular de sonido en Internet*
- *Portátil a la medida de su mano*
- *Se puede adicionar memoria Flash (en configuraciones de media o una hora)*
- *Trabaja con una sola batería AA, para horas continuas de entretenimiento*

Distribuidores Autorizados

MUSIMUNDO



Inter PC
Florida 537 Capital
Galería Jardín PB Local 356
Tel. 4327-3808

PCShop
Perito Moreno 1032
(9402) Río Grande, T. del Fuego
Tel. 02964-431042

RioPort

http://www.rioport.com

su fuente de música en Internet

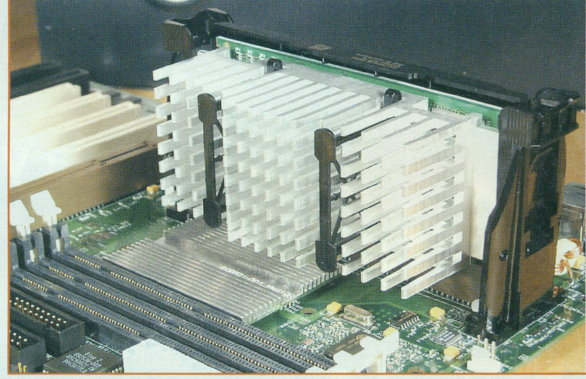


Intel Pentium III

La próxima generación de procesadores con SSE

■ Por Máximo Frias

El 26 de Febrero salió en los Estados Unidos el nuevo procesador de Intel en dos versiones: 450MHz y 500MHz. A diferencia del Pentium II en su momento, por ahora estos procesadores no incorporan grandes innovaciones con respecto a su predecesor, y encima una de las cosas que sí le agregaron fue fuente de discusión en todo el mundo. En esta nota te contamos cuales son los cambios, que necesitás para actualizarte a esta tecnología y porque se convirtió en un procesador conflictivo.



■ Las nuevas extensiones Multimedia

El Pentium III de Intel trae una nueva serie de instrucciones similar al antinguo MMX, llamada SSE (Streamig SIMD Extensions). Aunque estas nuevas 70 instrucciones prometen revolucionar el estilo en el cual los juegos están creados, hay que hacer notar que para que el SSE funcione al 100% se necesitan controladores de video optimizados para esta tecnología.

Cuando se corre alguna aplicación que este optimizada para SSE y la placa de video este corriendo con estos controladores, los resultados pueden ser asombrosos. Algunos bechmarks que se pueden encontrar por internet muestran un aumento de hasta un 40%, cuando se ultiliza el SSE soportando "Lighting and Transformation".

Lo que realmente sería interesante es saber cuanto más rápido irán los juegos que soporten SSE. Muchos programadores aseguran que irán de un 20 a un 25% como mucho. El hecho de llevar un juego que está funcionando a 40 cuadros por segundo, a 8 o 10 cuadros más cuando utiliza SSE no es gran cosa que digamos; más cuando estamos hablando de la mejor opción disponible en el mercado en lo que a procesadores respecta .

	Sin SSE		Con SSE	
QUAKE	32-bit	16-Bit	32-bit	16-bit
640x480	68,7	69,2	72,5	72,6
800x600	66,5	68,0	68,1	70,4
1024x768	47,2	51,8	47,0	51,7
1280x1024	29,6	33,8	29,5	33,8
1600x1200	19,6	23,9	19,6	23,8
QUAKE II	32-bit	16-Bit	32-bit	16-Bit
640x480	55,9	58,7	66,8	66,3
800x600	54,1	56,9	59,6	63,7
1024x768	37,2	42,0	38,0	42,8
1280x1024	16,7	20,4	17,6	21,0
1600x1200	15,8	20,5	16,0	20,3

En este cuadro se puede ver como varian las velocidades tan sólo colocando los drivers de video optimizados para SSE.

Para demostrar lo contrario, Intel, entregó una serie de programas optimizados para SSE, mostrando que pueden llegar a correr hasta el doble de rápido (Bugs, Dispatched e Internet Chatting Puppets).

Todo esto hay que tomarlo con pinzas, ya que para poder ver realmente las capacidades del SSE, hay que esperar a que salga algún título comercial optimizado tal como el Quake III: Arena.

Pasó con el MMX y pasará con el SSE, lo único que hay que hacer es darle un poco de tiempo a los programadores para que optimicen sus juegos en esta nueva norma.

■ El precio del poder

Para aquellas personas que no pueden estar un paso atrás y sienten que les sale del alma esa necesidad de tener lo último de lo último en el mercado de la computación... les tengo buenas noticias.

El Pentium III ya está a la venta en Argentina, y se puede conseguir al módico precio de $800 para el de 450MHz y $1100 aproximadamente para el de 500MHz.

El único requerimiento que necesitás es tener un mother BX o superior (ya que al igual que el PII, el PIII también utiliza Slot-1)

y bajarte de internet el BIOS actualizado de éste. El precio de estos motherboards oscila entre los $160 y los $240. Y a todo esto le tenés que sumar (si es que tenés de una PII-333 para abajo) las memorias de 100MHz, que considerando un mínimo de 128MB para un procesador tan poderoso, estaríamos hablando de alrededor de $240.

Así que sumando procesador + motherboard + memoria, unos $1500 aproximadamente alcanzarían para dejar a tu PC 0Km.

Una nueva forma de identificación

Otra característica que tiene el Pentium III, es que cada procesador tiene un número de identificación que puede ser leído por cualquier software. Esto provocó muchas discuciones, y no es para menos... imagínense todo lo que se puede hacer pudiendo identificar a cada PC por separado: cada PC se tomaría como "individuo" y en internet muchos lugares sabrían cuándo y qué tan frecuente te conectás, se te podría prohibir el acceso a ciertos lugares, algunos programas se podrían instalar sólo en una PC y no en otra, y así los ejemplos siguen...

No es que esté diciendo que entre Intel y Windows se estén preparando para conquistar el mundo, pero el monitoreo es una cosa muy tentadora y más para ese tipo de compañías. Así que para evitar todo tipo de problemas, el ID de cada procesador Pentium III se puede apagar y de esta manera evitar futuros inconvenientes. Es más, para mayor seguridad Intel especificó que todos los procesadores vendrán con el ID apagado por defecto, sin embargo conozco gente que se lo ha comprado y éste vino con el mismo encendido, así que nada es seguro. Sólo el tiempo dirá cuanto tardarán los "hackers" en encenderlo sin poder ser detectados.

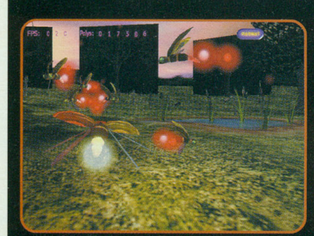
A pesar de todo pienso que para que los programadores le empiecen a prestar atención al ID del Pentium III, éste primero tendría que estar instalado en un gran porcentaje de las PC del mundo, y, considerando que salió hace menos de un mes, yo diría que falta bastante.

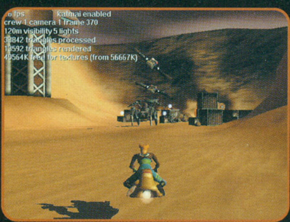
Esta historia continuará...

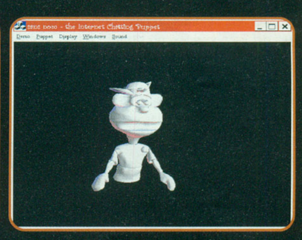
500MHz, nuevas instrucciones SSE, y esto recien empieza. A mediados de año Intel tiene programado sacar lo que sería el modelo final del Pentium III que correría a una velocidad de 600MHz y un bus de memoria de 133MHz. Desde mi punto de vista, por ahora lo mejor sería esperar a ver como responde el mercado de los juegos, Quake III: Arena es uno de los primeros títulos que están prometidos para este año con soporte de SSE.

Dicho todo esto, como siempre, sólo queda esperar a ver como lo acepta el usuario en general y ver los resultados finales, lo cual implica que seguramente estaremos hablando de este procesador más adelante, cuando salga algún juego completamente optimizado para esta tecnología que acaba de nacer.

Algunas demostraciones que soportan SSE







Bugs

Visualmente, Bugs es un simulador de vuelo en tercera persona. Uno sigue a un insecto mientras sobrevuela todo un mundo en 3D. Los controles permiten activar y desactivar el renderizado, agragarle complejidad a la escena, activar o desactivar las intrucciones SSE, rotar la vista de la cámara y acelerar o desacelerar al insecto. El "motor" implementa reflecciones, luz dinámica, sombras y sonido en 3D. Vienen también dos versiones del "motor de geometría", uno optimizado para SSE y otro para el punto flotante convencional. El renderizado se realiza en 800x600x16 bits.

En esta demostración se obtubieron 20 cuadros por segundo cuando se utiliza SSE, contra sólo 10 cuadros por segundo usando el punto flotante convencional, una diferencia más que significativa.

Dispatched

Este es otro juego en tercera persona que fue desarrollado por Rage Games Ltd. En dos partes distintas del juego se pudo ver que la diferencia de cuadros por segundo era muchisimo mas grande que en el Bugs. En la primera marcó 10 cps sin SSE y 26 cps con SSE, más del doble. En la segunda marcó 16 cps sin SSE y 56 con SSE, una bestialidad. Esto demuestra que si un juego está realmente preparado puede llegar a entregar una muy buena performance.

Internet Chatting Puppets

De este programa no se pudieron obtener bechmarks, sin embargo es interesante la nueva opción que sugiere el Pentium III para internet.

La diferencia entre este programa y el resto ya conocido (mIRC, Internet Phone, etc.), es que ahora uno está representado por un "muñequito" que aparece en la pantalla el cual se mueve mediante gesticulaciones que uno realiza con el teclado, haciendo que éstas se sincronicen fácilmente con la voz, logrando así una representación virtual de uno en la otra computadora. Seguramente que no es la razón que estabas esperando para cambiar la computadora, pero es una demostración interesante de la tecnología que puede ser utilizada en juegos. Lo que el Pentium III hace es acelerar la velocidad de compresión de la voz y el renderizado en 3D para que el programa se pueda actualizar lo más rápido posible.

juego extendido

El RINCON DONDE ANALIZAMOS LAS ULTIMAS EXPANSIONES Y PATCHES DE TUS JUEGOS FAVORITOS

Compañía /Distribución: *Red Storm Entertainment*

Rainbow Six: Eagle Watch

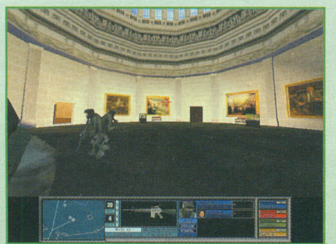
Por Sebastián Di Nardo

Hace unos meses, surgió Rainbow Six, casi de la nada nos sorprendió con su simplicidad gráfica, su velocidad y su complejo juego estratégico. Sin duda sus cualidades más interesantes son el hecho de que un sólo impacto pueda acabar con nuestras ilusiones y la increíble proyección que esto tuvo en las partidas por internet.

Para todos nosotros los ávidos jugadores, los amantes de la estrategia y la acción en primera persona, llegó Eagle Watch, una expansión para Rainbow Six. Para nuestra sorpresa, no fue más que un pequeño aperitivo para calmar nuestros ánimos. A diferencia de otros paquetes de expansión, Eagle Watch sólo consta de 5 nuevas misiones para el modo single player. Sí mis amigos, leyeron bien, sólo 5 NIVELES!, que para un jugador experto en las artes del Rainbow Six, no significan más que unas horas de diversión. Después de eso, LO SIENTO! Hay que conformarse con unas partiditas por internet.

Estas nuevas misiones no tienen mucha relación con la historia del R6 original, pero de todas maneras continúa con la tradición. Seguimos al comando de nuestro grupo de asalto, que estrena nuevos integrantes, y debemos responder a nuevas emergencias internacionales, todas ocasionadas por grupos terroristas en lugares de importancia política o turística. En la primera por ejemplo, debemos detener a unos terroristas que están apostados en la plataforma de despegue de un transbordador ruso, pretendiendo detener la misión y más adelante el escenario será el mismísimo Big Ben.







También hay novedades en cuanto al armamento, introduciendo esta vez tres nuevas armas: Una pistola 50 mm Desert Eagle, un rifle de asalto Heckler & Koch G36K, y otro rifle de asalto G3A3.

Gráficamente no hubo mejorías, excepto por la inclusión del último patch que soluciona los problemas de clipping, las puertas fantasmas y los cuerpos huecos de la versión original.

En cuanto al modo multiplayer se incluyeron nuevas modalidades de las cuales assasination es quizás la más interesante. En la misma se nos encarga eliminar a un personaje específico para cumplir con la misión. De todas formas, R6 no es el mejor juego para la modalidad multiplayer por internet, todo se lo debemos a la horrible conexión telefónica que tenemos y el lag que esto ocasiona.

El sonido continúa siendo el mismo y la banda de sonido también. ¿Justifica ésto la compra?

Para nuestra sorpresa, Eagle Watch no fue más que un bocadillo, algo así como el salamín con el vasito de vino antes del asado. Sólo 5 nuevas misiones, la inclusión de nuevos personajes y 3 armas no creo que justifiquen un CD. Lo que podría haber sido un excelente nuevo juego, terminó como 5 nivelcitos que los programadores deben haber hecho en su tiempo libre. Lo peor es que jugando con los planes que vienen hechos para cada misión, y si uno es lo suficientemente ducho en el arte de barrer a tiros con estilo a nuestros adversarios, en 3 minutos podemos liquidar una misión. Basta con entrar en acción dar las órdenes precisas y paf, paf, paf, todos nuestros enemigos muertos.

Habiendo hoy en día tanto para elegir en el mercado, y tanto producto nuevo e interesante por descubrir, quien quiere pagar por sólo 5 misiones y nuevas opciones multiplayer que con suerte y si las conexiones de internet funcionan podremos disfrutar? Yo paso.

Lo que sí: Los gráficos. El sonido. Una excelente banda musical.
Lo que no : Sólo 5 misiones que no justifican el precio.

60%

PATCHES

SiN - v1.03 - 2.04 MB - www.xtremepc.com.ar Después de haber bajado de internet el primer patch del SiN que ocupaba 19MB, muchos pensaron que la pesadilla había acabado. Sin embargo, Ritual sacó ahora un nuevo patch (el cual ocupa mucho menos que el anterior) para adecuar este juego a las últimas tecnologías. Este patch agrega:
- Soporte para AMD 3DNow!
- Soporte para EAX y A3D 2.0
- Soporte específico para el Wages of Sin.
- Arregla el problema cuando se intentaba salvar el juego en el Area 57.
- Arregla Bugs varios.
- Soluciona el bug del menú multiplayer en la versión 1.02

Tener en cuenta que para usar este patch se necesita tener instalada la versión 1.01 y que todos los juegos salvados no funcionarán más.

WWII Fighters - v1.08 - 2.10MB - www.xtremepc.com.ar Janes creó otro patch para este asombroso juego de simulación, el cual además de solucionar problemas, le agrega muchas opciones interesantes:
- Arregla el problema que causaba retrasos cuando te conectabas a la Jane's Combat Net.
- Soporte para joysticks con Force Feedback, nuevos comandos para el wingman, teclas adicionales para el editor de misiones y nuevos seteos en el ww2.ini



- Mejoras en el multiplayer, nuevas opciones para colisiones en el medio del aire y muchas más opciones para todo tipo de joysticks.

Shogo - v2.2 - 3.72Mb - www.xtremepc.com.ar Otro juego 3D que se adaptó a las nuevas tecnologías es el Shogo. Ahora con un patch que permite realizar los siguientes cambios:
- Soporte para DirectSound3D, A3D y EAX usando Miles Sound System.
- Soporte extendido para joysticks.
- Soporte para AMD 3DNow!

Como siempre, se necesita la versión 2.1 ya instalada y todos los juegos salvados se perderán.

StarCraft: Brood War - v1.05 - 538Kb - www.xtremepc.com.ar Ahora la expansión de este juego puede ser jugada con mayor "legalidad" ya que este patch soluciona lo siguiente en el juego:
- Reducción del costo de varias estructuras.
- Ahora en multiplayer sólo se puede salvar el juego cada 2 minutos.
- Arregla el problema de compatibilidad entre los save games de la versión 1.03 y 1.04.
- Los médicos neutrales no "auto curan" más a las unidades.
- Arregla el bug que le permitía a las estructuras Terrans moverse después de haber aterrizado.

Y en el editor:



- Soluciona el problema con el comctrl32.dll
- Ahora muestra el idioma de la versión instalada del StarCraft en vez del sistema operativo.
- Arregla bugs varios.

King's Quest: Mask of Eternity - v1.0.0.3 - 900Kb - www.xtremepc.com.ar Gracias a este nuevo patch podremos utilizar las siguientes optimizaciones de video:
- Activar las sombras de Connor, monstruos, caracteres y objetos con Direct3D.
- Soporte de renderización de polígonos translúcidos también para Direct3D.
- Correciones de la perspectiva de algunas texturas.
- Arregla Bugs varios.

Heretic II - v1.04 Enhancement pack - www.xtremepc.com.ar Algunas de las mejoras son:
- Agrega 8 niveles nuevos para multiplayer.
- Soporte de A3D 2.0
- Soporte para EAX.
- Nueva arma defensiva: Whirlwind.
- Soporte para modelos y skins propios.
- Mas Skins.
- Capacidad para bajar skins, modelos y mapas.
- Modo "Bladematch".
- Movimientos avanzados con el swordstaff.
- Nuevas formas de defenderse.
- Indicador de armadura en pantalla.
- Nuevas animaciones de muerte.

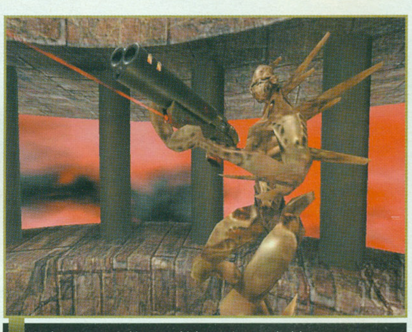
Tiempos Violentos

Los clanes: la comunidad de jugadores crece sin parar

Por Durgan Nallar

Ciertos medios tecnológicos afectan negativamente la relación entre los individuos, contribuyendo a alienarlos y confundirlos, como puede ocurrir con el uso indiscriminado de la computadora o del televisor. Otras formas de comunicación como el teléfono ofrecen un resultado positivo. Ultimamente y debido al auge de Internet, que ha demostrado ser un gran catalizador de relaciones sociales, eliminando fronteras tanto geográficas como culturales a cada segundo, más y más compañías se han volcado a la producción de juegos cooperativos. Resulta curioso, pero a través de la tecnología el hombre ha encontrado... al hombre.

Casos concretos como Delta Force y Tribes demuestran que la comunidad de jugadores siente un enorme interés por el trabajo en equipo. La cooperación de los miembros del grupo en la consecución de un objetivo sin duda provoca una satisfacción difícil de comparar con la experimentada por el jugador solitario ¿Acaso no es maravilloso cuando estamos a punto de ser asesinados por el enemigo, y de repente lo vemos saltar en pedazos gracias al oportuno Charlie que llega para ayudar?


Quake III: Arena es el juego multiplayer más esperado del año.

Los juegos masivos (multiplayer) más esperados este año, Quake III: Arena de id Software, Unreal Tournament de Epic MegaGames y Team Fortress 2 de Valve Software, responden a la creciente tendencia del público a participar en eventos donde es posible la formación de equipos y el cooperativismo. No fueron estas empresas, sin embargo, quienes incentivaron -por lo menos conscientemente- la nueva forma de jugar; la misma comunidad se encargó de generar ideas y de expandir los horizontes del género. Jugadores norteamericanos, empedernidos del hoy casi olvidado modo cooperativo de Doom -que permitía adentrarse en los laberintos infestados de monstruos con un grupo de hasta cuatro jugadores en red- comenzaron formando los llamados "clanes", grupos de amigos incondicionales cuyo fin principal consistía en enfrentar a los otros clanes, no ya a los tontos monstruos. Desde luego, esto no era más que una forma apenas diferente del típico Deathmatch. Pero la bola de nieve estaba rodando.


El arma básica de Quake III será una ametralladora. ¿Y el lanzallamas prometido?

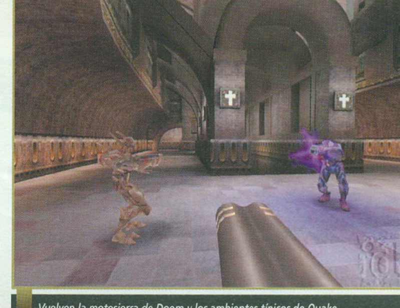
La comunidad internacional creció gracias al súbito brote de estos grupos que invadían Internet con sus páginas y propaganda. Pronto, cada tribu tuvo sus propios principios y condiciones específicas de membresía. Como en todo grupo, había que lograr la aceptación de los demás miembros. Se debía probar la habilidad con el juego en sí mismo, además de otras rarezas como que el lugar de residencia fuera éste o aquél país, la utilización de cierta vestimenta en la vida real y el tatuaje de rigor, o al menos una remera con el logotipo del clan. Las bandas se enfrentaban en interminables batallas por el título del mejor y terminaron formando un anillo de sitios para facilitar el seguimiento de losránkings. El advenimiento de Quake impulsó mucho más la formación de clanes alrededor del mundo, la Argentina incluida, y el ciclo volvió a repetirse hasta el día de hoy, cuando es posible encontrar cientos de clanes que poseen algo parecido al status social y no aceptan a cualquiera a menos que pase decenas de pruebas y sepa vencer uno por uno a los

demás miembros en un simple y directo Deathmatch para, final, y fundamentalmente, dar prueba de fidelidad y capacidad de cooperación en combate contra otros clanes. Productos como Jedi Knight y Unreal también desarrollan sus propias tribus, pero son aplastados en cantidad por los clanes de Quake.

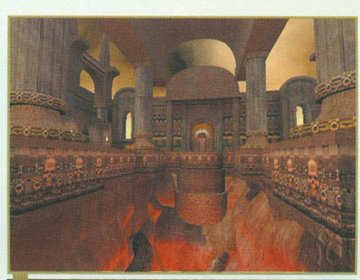
Con cada nueva versión de un juego, los clanes tienen que adaptarse y mudar. Muchos de Doom se disolvieron para transformarse en nuevos clanes de Quake. Otros permanecieron fieles. Luego pasó algo similar con Quake II, y ahora las tribus se preparan para trasladarse al nuevo entorno virtual de Quake Arena. Por otra parte, empiezan a formarse grupos dedicados a Unreal Tournament y los simpatizantes de TeamFortress para QuakeWorld están ansiosos por tener en sus manos el producto final de Valve, o al menos el módulo de TeamFortress Classic para Half-Life, que todavía no llegó a pesar de las promesas. Invariablemente, todos ellos alientan el juego en equipo.

Hasta hace poco era difícil percibir cuál de los tres productos -que sin excepción hacen gala de una apabullante tecnología- despierta más entusiasmo en la comunidad. Ahora, en cambio, los cañones miran hacia id Software. Quake Arena se encuentra en un estadio avanzado, casi en un 80% de su desarrollo. Como pueden ver en las fotos, en donde por primera vez se revela el aspecto final de los personajes y algunas de las armas nuevas, falta muy poco para que se inicien los torneos; porque, sin duda, la llegada de un juego masivo de las características de Quake III va a desatar una fiebre inmensa en la comunidad.

Todos los clanes aspiran al primer lugar, por lo que va a ser cuestión de horas ascender la tabla de posiciones que id Software espera tener en línea ¿Y cuál será la recompensa por el título de mejor clan del planeta? Podría ser tan sólo el reconocimiento de la comunidad y un par de placas alusivas en alguna página de la red, o bien algo tan suntuoso como aquella Ferrari roja 328GTS '87 donada por John Carmack, que en su momento supo ganar el campeón del mundo, Dennis "Thresh" Fong, en el Intergraph's Quake Tournament de la E3. En aquella oportunidad se puso en evidencia la extraordinaria popularidad de juegos como Quake; cientos de entusiastas se apiñaban frente a los monitores de 21" que colgaban de las paredes de la exposición. El combate a muerte era entre Thresh y otro jugador invicto llamado Entrophy. El público siguió el enfrentamiento con la misma pasión con que se mira un deporte importante, avivaba a los contendientes y aplaudía cuando Thresh anotaba (no aplaudió a Entrophy hasta el final porque perdió 14 a -1, y no porque fuera malo, sino porque Fong era mejor). Muchos concluyeron, luego de notar la respuesta de los clanes, que se podía considerar a Quake, y posteriormente a Quake II, como verdaderos deportes capaces de convocar a las masas. La comunidad existía. Los clanes se multiplicaban. Se habló de organizar eventos internacionales y televisarlos. Por supuesto, no pasaron de ser simples ideas que hasta ahora no llegaron a concretarse. Hay barreras que saltar, considerando que muchos confunden la violencia expuesta en el juego con la realidad. Pero, si pensamos que hay transmisiones de boxeo, no parece tan imposible que algún día asistamos por TV a un campeonato mundial de Quake; nadie saldría a las trompadas por la calle luego de ver una pelea, y de la misma manera nadie dispararía un arma por simple diversión, salvo que sufriera un desequilibrio mental. Alentado, Fong ayudó a fundar la Liga de Jugadores Profesionales, con la que esperaba convertir la actividad de jugar en una profesión rentable (desde luego se le mataron de risa, aunque todavía no se dio por vencido).

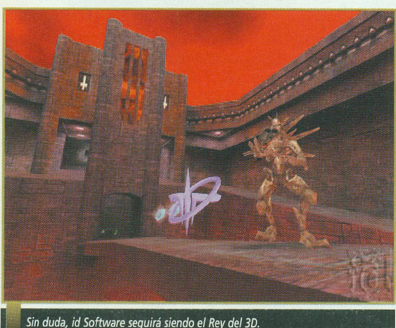


Vuelven la motosierra de Doom y los ambientes típicos de Quake.



El Rocket Launcher será más rápido para resultar efectivo en los amplios espacios.

Los jugadores de arcades 3D, específicamente de Quake, son unos cinco millones en todo el mundo, y la mayoría pertenece a algún clan. No caben dudas de que la comunidad es importante. Con esto en mente, John Carmack se ocupó de agregar a Quake Arena la posibilidad de participar en los combates como mero espectador. Los contendientes todavía no verán a sus espectadores, como en QuakeWorld, pero los escucharán ovacionar y aplaudir, todo un símbolo de la nueva tendencia. Evidentemente, la industria de los arcades 3D está dando un giro que posiblemente arrastre a los otros géneros. Los juegos son un fenómeno social que hay que tener en cuenta y afortunadamente cada vez más, no apuestan al individuo sino al grupo, ayudando a pensar y actuar en equipo.



Sin duda, id Software seguirá siendo el Rey del 3D.

soluciones

TRUCOS, CODIGOS Y TODO LO NECESARIO PARA AYUDARTE A JUGAR



La solución completa para poder terminar esta aventura

Por Fernando Brischetto

Auditorio (AUDITORIUM)

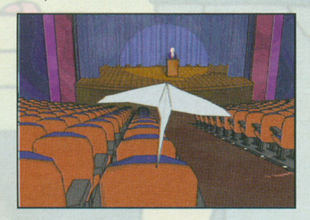
El juego comienza en el aula, donde tendremos que esperar a que Van Driessen termine de hablar. Saldremos de la clase y pasaremos al Auditorio.

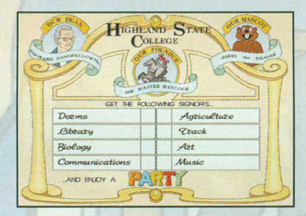
Hablá con Van Driessen para preguntarle si podés salir del lugar, él te responderá que NO y que te sientes ("sit down"). Hacé click sobre la luz del proyector que está sobre la pared donde se encuentra Van Driessen para hacer sombras con las manos.

Luego, hablá dos veces con Kimberly (la chica sentada delante nuestro) hasta que te de un papel. Ahora que tenemos el papel hacé click en Beavis o Butt-head con el papel, y harán un avioncito.

Tirá un avión sobre el Decano. Dean nos llamará para hablar afuera con lo que estaremos libres del discurso.

Justo en este momento nos mostrará una planilla de la materias que nos servirá de "mapa".





Biblioteca (LIBRARY)

Andá a la parte de atrás de la Biblioteca (izquierda), Beavis&Butt-head se subirán al carrito y chocarán. La encargada los mandará a una sección donde esta Stewart. Hacé click en la ventana para subirla, dejando que entre el viento, que hará que se vuelen los papeles sobre el escritorio de Stewart. Aprovechá para tomar su tarjeta. Usá a Beavis para apagar la computadora y hablá con Stewart, con lo que a Butt-Head se le ocurrirá una idea. Empujarán al chico con el carrito y lo culparán de tirar los libros.

Con esto obtenés la primera marca en la planilla.

Dormitorios (DORMS)

Antes de entrar a los Dormitorios hablá dos veces con el chico de la puerta para que te de un papel para el concierto a beneficio. Tomá la manguera y ponela en la ventana. Entrá a los Dormitorios, hablá con la recepcionista que te firmará la planilla si entregás un paquete. A la izquierda hay un conducto para tirar la basura, presioná ahí y Beavis se meterá por el tubo, cayendo sobre un tacho de basura. Tenemos que recuperar el paquete a toda costa.

Butt-Head aparece y los dos se suben al camión recolector. Tirá de la palanca para abrir la compuerta del camión y mové la televisión rota para obtener la pollera sucia (de color violeta).

Volvemos a aparecer en los Dormitorios. Guardá la falda y entrá al baño. Ahí abrí el segundo casillero contando desde izquieda y abajo, guardá la toalla. Hacé click en la puerta donde está el inodoro y cuando Beavis te pida papel le das la toalla que acabás de encontrar.

El indoro se tapará y el plomero se meterá en el baño. Agarrá la sierra y la botella con jabón que está casi sobre el espejo. Volvé al hall y de ahí andá a la Lavandería (Laundry). Agarrá el calzoncillo rojo y guardalo. Meté la botella de jabón en

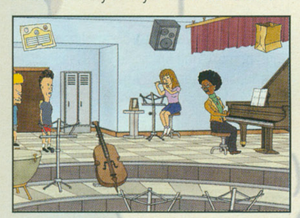


el lavarropa y luego usá la manguera también en éste.

Ahora hacé click en el mapa y andá a la sala de Música.

Sala de Música (MUSIC)

Clickeá en el metrónomo hasta que la chica se canse y se vaya. Usá la sierra en la

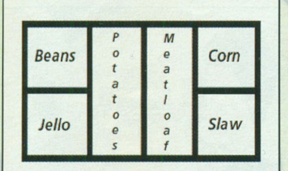


cerradura del los casilleros y agarrá la flauta. Agarrá la partitura del piano. Hacé click en el chelo, (Beavis&Butthead lo romperán) con lo que terminaremos con el Decano, que te dará una oportunidad antes de echarte del colegio. Hacé click en el mapa y elegí el caballero "Sir Walter Hancock", y entrá al edificio contiguo a Van Driessen, que es la Cafetería.

Cafetería

Hacé click en la barra de ensaladas y prepará una ensalada. Luego tomá la pimienta, ponéla sobre la ensalada hasta que Beavis estornude y agarrá la pinza. Hablá con la señora para comenzar a trabajar. Completá los pedidos (5) de la gente de la manera correcta. El orden de los pedidos son siempre los mismos, pero con cada persona la cantidad de ingredientes aumenta. Ejemplo: A la primera persona le das lo que te pide en ese orden. La segunda te va a pedir lo mismo que la primera con un ingrediente más. La tercera te va a pedir lo mismo que la segunda pero con otro ingrediente más y así hasta llegar al quinto.

Luego andá al mapa y hacé click sobre el Decano.



Decano (DEANS)

Andá a la oficina del Decano, tomá el palo de golf y apagá el parlante que está sobre la pared.

Volvé al hall y agarrá el micrófono. Andá al mapa y hacé click en el Campo de Deportes (Track).

Campo de Deportes (TRACK)

Clickeá en el balde con las pelotitas de golf, y pará el impulso del golpe entre 1 y 3 luces, antes de la cuarta. Tirá una segunda bola, esta vez con impulso en la cuarta luz, con lo que le pegarás al entrenador, tirándole sus anteojos.

Volvé a la pantalla izquierda y clickeá sobre la escalera que baja. Junto al entrenador están sus anteojos, agarralos y andá con Van Driessen (Clickeá en el Caballero del mapa).

Entrá a el edificio Java 101 (derecha).

JAVA 101

Clickeá en la máquina de café y cuando



Beavis se pone la capucha, tomá el frasco que dice "Tips". Volvé con Van Driessen.

VAN DRIESSEN

Poné el frasco y los boletos del concierto en el estuche de su guitarra y dale los anteojos. La gente comenzará a poner monedas que Butt-Head tomará despues. Volvé a los Dormitorios.

Dormitorios (DORMS)

En la entrada mirá el mapa que está a la izquierda y usá la pinza para agarrarlo. Entrá al hall y andá a la Lavandería. Usá las monedas en el lavarropa. Salí de la lavandería. Ahora andá a la derecha y dale la ropa a la chica. Volvé al hall y hablá con la recepcionista para que te firme la planilla. Con esto obtenés la segunda marca.

Andá a Agricultura.



Agricultura (AGRICULTURE)

El profesor te dará un balde y una canasta para poner huevos, cosas que tendrás que conseguir para obtener otra marca. Agarrá el pinche que está en la pared izquierda. Entrá a donde está el toro, usá el calzonsillo rojo en Beavis y cuando el toro lo persiga agarrá el tridente. Luego abrí la puerta donde esta la vaca (derecha).

Volvé a los Dormitorios.

Dormitorios (DORMS)

Dale a la vaca el jarro de manteca de maní (Peanut Butter) y mientras come usá el balde para sacarle la leche. Tomá la caca de la vaca. Andá al Campo de Deportes (TRACK)

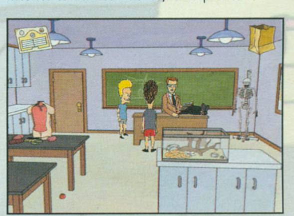
Campo de Deportes (TRACK)

Usá las monedas en la máquina de gaseosas, Beavis tomará una de ellas y se convertirá en "Cornholio". Andá donde está el entrenador. Usá el pinche con Beavis para que salte la barra. Con esto obtenés la tercera marca.

Andá a la clase de Biología.

Biología (BIOLOGY)

Agarrá el corazón, cuando se caiga pinchalo con el tridente y ponelo en el modelo del cuerpo humano. El profesor te tomará una prueba, te dará la cuarta marca. Usá la flauta con la serpiente y hace que Beavis intente tomár los huevos, la serpiente lo



picará y Butt-head aprovechará para agarrarlos. Poné los huevos en la canasta de metal que tenés en la bolsa.

Andá a Agricultura.

Agricultura (AGRICULTURE)

Hablá con el profesor. El tomará la leche y los huevos y te dará la quinta marca. Andá al hall del Decano y dale el mapa a la rubia.

Andá a la clase de Arte.



Arte (ART)

Andá a la derecha y clickeá en el papel. Beavis dibujará a la chica desnuda. Dáselo al profesor para que éste te de la sexta marca.

Andá al hall del Decano.

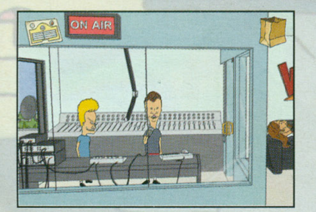
Decano (DEANS)

Entrá a la oficina de la psicóloga. Dale a la profesora el dibujo, que lo enmarcará y lo pondrá en la pared. Cerrá las persianas, apagá las luces y agarrá la pintura del piso rápidamente.

Andá a la sala de Comunicaciones.

Sala de Comunicaciones (COMMUNICATIONS)

Cuando entrés el teléfono sonará y cuando intenten atender con el microfono, éste se romperá. Reemplazalo con el micrófono que ya tenés. Cambiá la música clickeando en el equipo y cuando suene el teléfono volvé a atender. Repetí la operación 3 veces como mínimo. Hablá con el Disc Jockey que te dará la séptima marca y un disco de su vieja banda de Heavy Metal.



Poné el micrófono en la antena satelital, apuntala a Van Driessen y hacé click. Ahora andá a verlo y dale la partitura.

Andá a la sala de Música.

Sala de Música (MUSIC)

Clickeá en el chelo y mientras Beavis toca usá a Butt-Head para prender la radio. La profesora te dará la octava marca.

Gimnasio (GYMNASIUM)

Apenas entramos Van Driessen nos dará un certificado. Pedile ponche a la señora y ponelo en el equipo de música. Poné el disco de Heavy Metal en el equipo. Van Driessen se subirá al escenario. Hablá con el tipo de la campera verde, y usá a Butt-Head para que ate la cuerda a la manija de pared. El tipo tirará de la cuerda abriendo una escalera. Subí por la escalera y hacé click en las barras con el cesto de basquet.

Dormitorio de la chica (DORM ROOM)

Agarrá la tijera del escritorio. Andá donde está el teléfono y usá el contestador para escuchar los mensajes. Usá el teléfono y dejá que atienda el contestador. Ahora apretá el botón rojo de "Rec" en el contestador, usá el teléfono y dejá que atienda el contestador nuevamente.

Aparecés en la fiesta y el gordo de la puerta te pedirá el certificado del decano, el escudo del caballero y la máscara de la mascota del equipo.

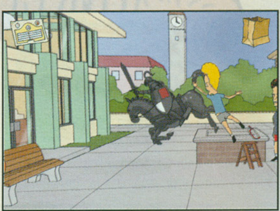
Andá con el Decano.

Decano (DEANS)

Usá la aspiradora y hace que Beavis la use cerca de la pared. Con lo que ésta se subirá a la pared moviendo los certificados que el decano tiene en la habitación. Usá el certificado que tenés en el inventario, juntándolo con la pintura. Entrá a la oficina del Decano, que arreglará los certificados que se movieron en la pared. Salí y usá nuevamente la aspiradora contra la pared. Entrá a la oficina del decano, te pedirá que levantes los certificados que se cayeron. Aprovechá para poner tu nuevo certificado en la pared.

Butt-head tomará el certificado verdadero.

Andá al mapa y clickeá en el caballero.



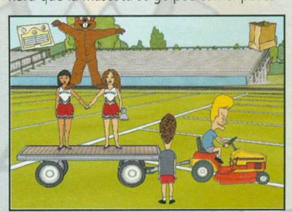
Usá la caca de vaca en el caballo y cuando el hombre que limpia se va, usá la sierra para separar el escudo. Agarralo.

Andá al Campo de Deportes (TRACK)

Campo de Deportes (TRACK)

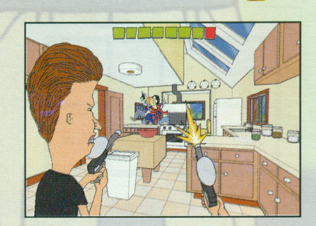
Usá la tijera en la cadena que tiene el mecánico que arregla la máquina de gaseosas para obtener las llaves. Usalas en la puerta. Obtendrás un megáfono. Bajá las escaleras y dáselo a las porristas.

Volvé arriba y usá las llaves en la cortadora de pasto. Clickeá en el carro de las porristas para que Beavis use la cortadora, que hará que la mascota se golpee con el poste



haciéndole caer la máscara.

Andá a la fiesta y dale al gordo la máscara, el escudo y el certificado del decano. Clickeá en tres latas de cerveza diferentes. Luego de que Beavis & Butt-head se agarren a golpes los estudiantes de la fraternidad te pedirán que consigas las repuestas a un examen ofreciéndote a cambio una noche con un par de chicas. Pasarás a una parte arcade donde tendrás que disparale a todos para conseguir el papel con las respuestas y si pasás podrás ver el final del juego.



TE PERDISTE ALGUN EJEMPLAR?

XTREME PC



Número 1 — **Noviembre 1997**
Previews: **Jedi Knight** - Quake 2 - The Curse Of Monkey Island- Tomb Raider 2
Reviews: Shadows of the Empire -Resident Evil y muchos más...
Soluciones: Hexen 2 - Comanche 3
Trucos



Número 2 — **Diciembre 1997**
Previews: **PC Fútbol 5.0 Apertura '97**- Duke Nukem Forever - Heavy Gear - Half Life
Reviews: Age of Empires - Oddworld: Abbe's Oddysee y muchos más...
Soluciones: 3 Skulls of the Toltecs
Trucos



Número 3 — **Enero 1998**
Previews: **The Curse of Monkey Island** - Unreal - Final Fantasy VII
Reviews: Quake 2 - Need for Speed 2 SE - Turok - Longbow 2 y muchos más...
Soluciones: Safecracker
Trucos



Número 4 — **Febrero 1998**
Previews: **Tomb Raider II** - Starcraft - Sin - Diablo II
Reviews: Myth - Wing Commander: Prophecy - Heavy Gear y muchos más...
Soluciones: The Curse Of Monkey Island (Primera parte)
Trucos



Número 5 — **Marzo 1998**
Previews: **Battlezone** - Gabriel Knight III
Reviews: Worms 2 - FIFA '98 y muchos más...
Soluciones: The Curse of Monkey Island (Segunda parte) y Broken Sword: The Smoking Mirror (Primera parte)
Trucos



Número 6 — **Abril 1998**
Previews: **Messiah** - Age of Empires 2 - Ultima IX: Ascension
Reviews: Balls of Steel - Mysteries of the Sith - PC Fútbol 6.0 y muchos más...
Soluciones: Hollywood Monsters - Broken Sword: T. S.M. (segunda parte)
Trucos



Número 7 — **Mayo 1998**
Previews: **Forsaken** - Command & Conquer 2: Tiberian Sun - Simcity 3000
Reviews: Starcraft - Battlezone - Interstate '76 Arsenal y muchos más...
Soluciones: Balls Of Steel
Trucos



Número 8 — **Junio 1998**
Previews: **SiN** - Industry Giant - Force Commander - Blood 2 - Jagged Alliance 2
Reviews: Utim@te Race Pro - Die by the Sword - Bust a Move 2 y muchos más...
Soluciones: Zork: Grand Inquisitor
Trucos



Número 9 — **Julio 1998**
Previews: **Copa del Mundo: Francia '98** - Edición Especial Exposición E3 - Más de 100 títulos próximos a salir comentados.
Reviews: Forsaken - Unreal - y muchos más...
Soluciones: Lands Of Lore 2: Guardians of Destiny (primera parte) Trucos



Número 10 — **Agosto 1998**
Previews: Dune 2000 - Fighter Squadron - Knockout Kings
Reviews: **Mortal Kombat** 4 - Commandos: B.E.L. - Quake 2: The Reckoning y muchos más...
Soluciones: Lands Of Lore 2: Guardians of Destiny (Segunda parte) Trucos



Número 11 — **Septiembre 1998**
Previews: **Need For Speed 3** - Prince of Persia 3D - Heretic II
Reviews: Heart Of Darkness - Sanitarium - X-Wing Collector Series y muchos más...
Soluciones: Commandos: B.E.L (Primeras 6 misiones)
Trucos



Número 12 — **Octubre 1998**
Previews: **Grim Fandango** - Fifa '99 - Tomb Raider III
Reviews: PC Calcio 6.0/PC Fútbol 6.0 Ext.1 - Headrush y muchos más...
Soluciones: Commandos: B.E.L. (Segunda parte) - Sanitarium.
Trucos



Número 13 — **Noviembre 1998**
Previews: **Indiana Jones and the Infernal Machine - X-Wing Alliance - Rogue Squadron**
Reviews: Dune 2000 - Need For Speed III
Soluciones: Hardwar - Warlords II y Commandos: B.E.L. (Tercera parte)
Trucos



Número 14 — **Diciembre 1998**
Previews: **Turok 2** - Giants - Lands Of Lore III
Reviews: Grim Fandango - Shogo: Mobile Armor Division - NFL Blitz y muchos más...
Soluciones: Commandos: B.E.L. (Cuarta y última parte) - Hopkins FBI y Egipto 1156 a.c. Trucos



Número 15 — **Enero 1999**
Previews: Mechwarrior 3 - Braveheart
Reviews: **Fifa '99 - PC Fútbol 6.0: Apertura '98** - Tomb Raider III - SiN - y muchos más...
Soluciones: Grim Fandango y X-Files:The Game
Trucos



Número 16 — **Febrero 1999**
Previews: Team Fortress 2 - South Park - Redline
Reviews: Thief: The Dark Project - Oddworld: Abe's Exoddus y muchos más...
Soluciones: **380 Trucos para tu PC** y la solución completa del Quest For Glory V: Dragon Fire
Trucos





Número 17 — **Marzo 1999**
Previews: **Daikatana** - Kingpin - Quake III: Arena
Reviews: SimCity 3000 - Pro Pinball: Big Race USA- Baldur's Gate y muchos más...
Soluciones: Quest for Glory V: Dragon Fire y Heart of Darkness
Trucos

Ahora conseguir números atrasados para completar tu colección es bien sencillo:

Si vivís por Capital o el GBA, podés comprarlos en Larrea 785 15 "B" - Capital Federal, los días miércoles de 12 a 18 Hs (único día y horario).
Si vivís en el interior, enviá un giro postal o telegráfico por el valor total de los ejemplares pedidos a la siguiente dirección:
Martín Varsano - Casilla de Correo 1488 (1000) - Correo Central - Buenos Aires
El envío corre por nuestra cuenta. Ah! No te olvides de indicar que ejemplares querés. El precio de cada ejemplar es de $4.90

CARMAGEDDON II

Carpocalypse Now

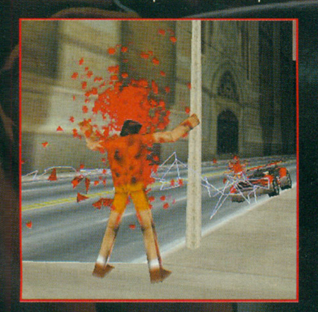
La guía que todo jugador no debería dejar de tener en su guantera

AVISO: La siguiente nota puede herir la sensibilidad de algunas personas. Dada la naturaleza del juego, muy agresiva, hay algunos términos utilizados en la presente guía que ciertas personas puedan interpretar como ofensivos, ya que no hay otra alternativa que utilizarlos en la presente guía para su total comprensión. Aunque se trate pura y exclusivamente de tácticas para un simple juego, las personas impresionables, por favor, eviten leer las presentes páginas. Gracias.

Por Maximiliano Peñalver

Carmageddon II llegó y arrasó con todo. No sólo en ventas, sino con todos los Zombies, animalitos y ¿por qué no? peatones computarizados, con sus más de 40 vehículos para seleccionar (incluyendo algunos extrañísimos y no todos precisamente "automóviles") todos modelados (coches y transeúntes) mediante polígonos en 3D.

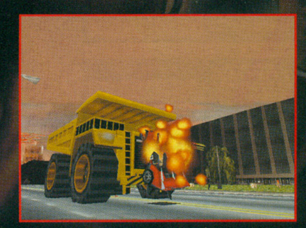
Con una nueva física, realmente muy lograda, nos permite "creer", como representa de una manera gráfica muy realista, la sensación de llevarse por delante una pared o cualquier otro elemento sólido que se nos ponga en el camino a más de 200 kilómetros por hora, y de ver como nuestro vehículo muta de hermoso y reluciente a chatarra, todo en tiempo real. Detalles que hacen de Carmageddon II un juego no apto para cardíacos. Pero para aquellos con el estomago y el coraje de enfrentarse a la competencia más brutal y salvaje de la década, les presentamos esta mini-guía con las recomendaciones y la guía de trucos completa y definitiva que los llevará a la victoria.



Ohh ¡Vamos a la ruta!

El juego cuenta con 10 grupos de escenarios y cada uno de ellos con cuatro "pistas" o circuitos a recorrer diferentes. Mientras que las primeras 3 serán básicamente "carreras", la cuarta de cada grupo será una misión un poco más compleja, que requiere de un accionar completamente diferente para salir airosos.

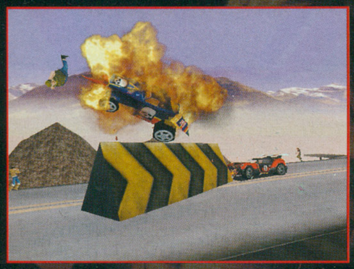
En las carreras podremos conseguir la victoria de tres formas: Completando el número de vueltas sin ser destruidos, la que podríamos considerar la más lógica, pero sin dudas la más aburrida. Matar a absolutamente todos los peatones y animales del nivel, y la tercera sería destruir a todos los demás contendientes, obviamente la más divertida y el verdadero elemento que convierte a Carmageddon II en lo que es... mucho más que un juego de carreras.



¿Me olvidé la Filcar por ahí?

Aunque algunas pistas se desarrollan en los mismos escenarios, todas cuentan con recorridos diferentes y obligatorios para ganarla, aunque esto no significa precisamente que nos tengamos que limitar a ese recorrido. CII se destaca por la libertad que nos da, a prácticamente poder abandonar el asfalto y vagar con nuestro vehículo por donde nos plazca, desde un apacible parque... ¡Hasta el interior de un Shopping! ¡Por favor, corriéndose, que al fondo del Musimundo hay lugar!

Igualmente para no marearnos, en cada



pista está claramente señalado el camino a seguir con flechas amarillas, siguiéndolas es imposible que nos perdamos.

El tiempo es tirano

Y desgraciadamente nosotros comenzamos con muy poco en cada una de las carreras, por lo que tendrán que pagar el pato los peatones. Deberemos estar atentos y ante la menor posibilidad o brecha deberemos tirarle el coche encima a lo que se nos cruce con tal de poder conseguir unos segundos más de tiempo para alcanzar la meta.

Existen algunas estrategias piolas como por ejemplo: tomar una recta prolongada, ¡pero por la vereda! para conseguir literalmente "una hilera de puntos que caminan". Si venimos más o menos bien en la eliminación sistemática de los otros competidores, podremos hacer, como dijimos, una visita en alguno de los shoppings en los que el "tiempo" abunda. Sin olvidarnos de tratar de atropellarlos de la manera más "artística" posible ya que la puntuación se multiplica hasta un máximo de 10x, según nuestra performance. De última, es posible salir volando por los ventanales de los pisos superiores del edificio, si es que no queremos perder tiempo bajando nuevamente por donde no queda nada más que un gran destrozo. Todo está dispuesto para que usemos el espectro más macabro de nuestra imaginación ya que cuanto más cruel seamos, mayores serán los montos de créditos y tiempo que ganaremos. Incluso hasta se contempla la posibilidad de abrir las puertas para liquidar a los peatones, de esta manera si es que les erramos con el frente de nuestro vehículo.

También, si utilizamos la táctica número 3 para ganar, o sea "destruir a todos los oponentes" nuestra recompensa en "tiempo" por cada uno que eliminemos es mucho mayor que por la de un peatón, por lo que automáticamente la convierte en la mejor táctica. Podemos optar por eliminar a todos menos a uno, y en lo posible dejarlo en un estado calamitoso. Recorremos tranquilos el nivel, conseguimos todos los créditos y descubrimos las áreas secretas, para luego, antes de que nuestro último competidor logre terminar la carrera (recordemos que los enemigos también se recuperan) interceptarlo y destruirlo para terminar el nivel.



Como ayuda adicional, convendría buscar un lugar en donde se encuentre un "power-up" realmente poderoso y emboscar uno a uno a todos nuestros enemigos.

En ocasiones puede que nuestro estado económico sea lamentable y por ende superar un nuevo nivel sea bastante dificultoso, en esas ocasiones nada mejor que el viejo truco de jugar nuevamente una carrera que ya hayamos ganado. Ya que por lo pronto no sólo sabremos dónde se esconde cada crédito, sino que deberemos preocuparnos únicamente en conseguir todos los "power-up's".

Secretos, secretos...

Los niveles de CII son realmente inmensos, en ocasiones podemos decidir no ganar la carrera y aprovechar mientras los enemigos lo intentan, para recorrer los escenarios en profundidad en busca de las áreas secretas. Por supuesto, es imprescindible mechar un poco de exploración con otro poco de recolección de tiempo (ya saben la forma de conseguirlo, ¿no?) para poder darnos el lujo de recorrerlo todo.

Además de las áreas ocultas podemos encontrar en nuestro camino cajas doradas.



Estas contienen tiempo o incluso créditos, imprescindibles para reparar nuestro vehículo luego de los innumerables accidentes en los que participará. Las cajas rojas son las más interesantes ya que son las que nos proveen los "Power-up's" más poderosos (desde el Afterburner, que nos permite ir a una velocidad mayor a la normal, hasta el Pedestrian Annihilator, que ni se imaginan el desastre que hace en las muchedumbres). En total son más de 70, por lo que sería imposible enumerarlos todos, pero sí cabe aclarar que los podremos recoger tanto nosotros como el enemigo, además hay que tener en cuenta que estos "Power-up's" se regeneran cada cierto tiempo, y recordar dónde están los más poderosos, ya que en casos de emergencia nos pueden ser muy



útiles.

También encontraremos en nuestro camino cajas de otros tres colores: Las negras y las amarillas que contienen los "Power-up's" de nivel medio/bajo y las verdes que contienen sorpresitas aleatorias.

Teletransportación... elemental mi querido Watson

Una de las funciones más importantes bajo nuestro comando es la de la teletransportación (Recover) que nos permite retroceder nuestra posición en el tiempo (unos dos o tres segundos aprox.) por lo que si nos estamos cayendo por un precipicio o a punto de hacernos bolsa contra una pared, conviene activar rápidamente esta función. No sólo nos salva un tiempo precioso, sino que una cantidad de dinero (créditos) ídem a la del costo de reparar los destrozos, todo a cambio de unos pocos créditos. Otra de sus utilidades es cuando nos enfrentamos a un salto complicado. Si vemos que una vez que despegamos del suelo perdemos el control del vehículo, y por ende, o nos vamos directo a un precipicio/pared/agua, o vamos a caer sobre dos ruedas y hacernos pomada, no lo dudemos y usemos rápidamente "Recover" para volver a la acción justo instantes antes del salto, para intentar lograr una mejor performance.

La otra sería el botón de "reparación". Cada vez que envestimos a alguien o a algo, nuestro coche se lleva, "sin cargo", una cantidad de daño proporcional a la velocidad/tamaño/resistencia del objeto. Es imprescindible para ganar, que nuestro coche esté en óptimas condiciones, por lo que aunque nos duela, deberemos invertir todos los créditos de los que dispongamos para llevarlo al 100% una y otra vez cada vez que abollemos su carrocería.

Radar vigila

Y en esta ocasión nos será muy útil, ya que con él, podremos anticiparnos a los enemigos y destruirlos sin que se enteren, interceptándolos cortando camino. Siempre deberemos estar atentos al radar, ya que también podemos ver, en qué estado está cada uno de los otros coches, cosa de poder atacar a los que estén al borde de la destrucción.

CarNautilus II

En casi todos los recorridos existen zonas con agua, mucha agua. Desgraciadamente no poseemos un control adecuado de nuestro vehículo en ella, pero mediante uno de los "power-up's": Underwater Ability, podremos maniobrar como si estuviéramos en tierra firme. En las profundidades es donde "generalmente" se encuentran los mejores accesorios y una gran cantidad de créditos. Investigar a fondo estos lugares nos dará más de una ventaja a largo plazo.



Llegando a la meta...

Carmageddon II es un juego realmente complicado. Y cada nuevo grupo de carreras es más difícil que el anterior. Pero difícil no quiere decir imposible. Ahora, si pese a todos los consejos te quedás atascado en alguna pantalla te presentamos el último recurso, los trucos. Aunque ya pusimos unos cuantos en números anteriores, te presentamos la lista completa de todos y cada uno de los trucos de Carpocalypse Now! Para que puedas llegar al final de esta violenta experiencia interactiva.

Trucos

• Más créditos por pedestre

Usando un editor de texto, editá el archivo "settings.txt" que se encuentra en el directorio "data\peds". Cambiá los tres números que le siguen a "// Points score per ped (each level)" por tres números mayores. Esto cambiará el número de créditos que recibimos por matar cada pedestre.

• Más tiempo por pedestre

Usando un editor de texto, editá el archivo "settings.txt" que se encuentra en el directorio "data\peds". cambiá los tres números que le siguen a "// Time score per ped (each level)" por tres números mayores. Esto cambiará el tiempo que recibimos por matar cada pedestre.



Recuerden que muchos de los códigos si son tipeados una segunda vez deshabilitan o incrementan aún más las habilidades.

LAPMYLOVEPUMP - Para habilitar el modo trucos
IWISHICOULDFLYRIGHTUPTOTHESKY - Volar
SMARTBASTARD - Completar la carrera
WETWET - Bonus
GLUGLUG - Mega Bonus
STICKITS - Los peatones están pegados al piso
MEGABUM - Peatones gigantes
TWATOFF - Peatones explosivos
CLINTONCO - Hot rod
FASTBAST - Peatones turbo
SUPACOCKS - Invulnerabilidad
TINGTING - Reparaciones gratis
MINGMING - Reparaciones instantáneas
STOPSNATCH - Congela/descongela el tiempo
WATERSPORT - Una habilidad submarina
TIMMYTITTY - Bonus de Tiempo
CLANGCLANG - Carrocería desechada
BLUEBALLZ - Oponentes congelados
BLUEPIGZ - Policías congelados
SWIFTYSHIFTY - Oponentes turbo
PIGSMIGHTFLY - Policías turbo
MOONINGMINNIE - gravedad lunar
TILTY - Pinball
STICKTYRES - Trepa-paredes
JIGAJIG - "Rebotador"
MRWOBBLEY - Jalea
DOTACTION - Peatones en el mapa
FRYINGTONIGHT - Peatones rayos electromecánicos
WOTATWATAMI - Gomas engrasadas
STUFFITUP - Magnificador de daño
EYEPOPPER - Freno de mano instantáneo
ANGELMOLESTRERS - Peatones inmortales
WHIZZ - Turbo
SUPAWHIZZ - Mega turbo
LEMMINGIZE - Peatones estúpidos
TAKEMETAKEME - Peatones suicidas
PILLPOP - 5 recuperaciones gratis
BISWAT - Coche de granito sólido
DUFFRIDE - Resortes rockeros
BLOODYHIPPY - ¿Drogas?
RUBBERUP - Gomas de super-agarre
GOODHEAD - Peatones de cabezas estúpidas
STIFFSPASMS - Cadáveres mutantes
LEDSLEDS - Gravedad de Júpiter
EASYPEASY - Peatones en cámara lenta
TINYTOSS - Peatones mini
FURKINELL - Nitro turbo loco bastardo
HOTASS - Retropropulsión
DIDEDODI - Para poner "minas"
LIQUIDLUNGE - Para poner "aceite"
SKIPPYPOOS - kangeroo al comando
ZAZAZ - Aniquilador de peatones
POWPOW - Repulsificador de oponentes
OOHMESSYMESS - Desmembramiento
XRAYSPECS - Peatones etéreos
GETDOWN - Peatones "con ritmo"
MRMAINWARING - Peatones con pánico
FARTSUITS - Peatones de helio
LARGEONE - Peatones enojados
HIPPOTART - Gordos bastardos
BLOODY ARTISTS - Insectos pegajosos
COWCOW - Repelente de peatones
OSOSTRONG - Armadura extra
OSOFAST - Poder extra
OSONASTY - Ofensiva extra
OSOVERSATILE - Extra todo
OSOSTRONGSOSTRONG - Duplica la armadura extra
OSOFASTSOFAST - Duplica el poder extra
OSONASTYSONASTY - Duplica la ofensiva extra
OSOVERSATILESOVERSATILE - Duplica todo lo extra
STRINGVEST - Máxima armadura
VASTNESSES - Máximo poder
FISTNESSES - Máxima ofensiva
SKEGNESSES - Todo al máximo
THATSALOTOFARMOUR - Ranura para armadura extra
THATSALOTOFPOWER - Ranura para poder extra
THATSALOTOFOFFAL - Ranura para poder ofensivo extra
THATSALOTOFSLOTS - Ranura extra todo el round
STRONGBONES - Ranura de bonus armadura
FASTBONES - Ranura de bonus de poder
NASTYBONES - Ranura de bonus de ofensiva
LOADSABONES - Ranura de bonus todo el round
EVENINGOCCIFER - Conductor ebrio
FRYFRY - Peatón lanza llamas
INEEDAPILL - Peatones valium
OYPOWERRUPNO - Poder cancellificatinicisizer!!
BIGDANGLE - Cola mutante
BONBON - Mortero carnicero
GOTOINFRARED - Dispositivo de camuflaje

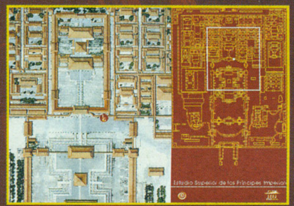
CHINA

CRIMEN EN LA CIUDAD PROHIBIDA

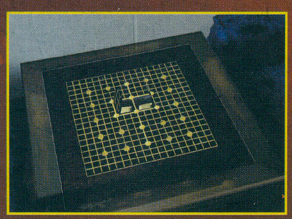
La solución completa a esta intrigante aventura de Cryo

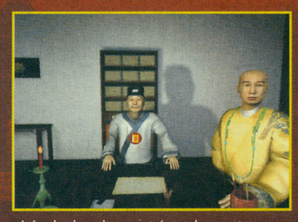
Por Máximo Frias y Gastón Enrichetti

Hablá con uno de los dos guardias. Girá a la izquierda, avanzá una pantalla, girá a la derecha y clikeá en la puerta. Hablá con el jefe MA. Date vuelta y hablá con Chu. Accedé al mapa y andá a "Estudio Superior de los Príncipes Imperiales". Entrá por la puerta, avanzá una pantalla, girá a la izquierda y hablá con el



"Hombre de Letras". Andá al mapa y elegí "Oficina de Solicitudes Internas". Abrí la puerta que está enfrente tuyo, avanzá hacia el escritorio, girá a la derecha y hablá con el Director Li Yue. Este te dará un mandato imperial. Accedé al mapa y andá a los "Jardines Imperiales". Hablá con el guardia vestido de verde y dale el mandato imperial. Avanzá hacia la multitud y hablá con la Emperatriz. Ella te entregará una carta y una llave de Wang. Hablá nuevamente con ella. Usá el mapa y volvé a la "Oficina de Solicitudes Internas". Abrí la puerta, avanzá una pantalla hacia el escritorio, girá a la derecha y hablá con el Director Li Yue. Mostrale la carta póstuma de Wang. Accedé al mapa y andá a "La Casa Imperial". Entrá por la puerta, girá a la derecha y avanzá hacia el hombre vestido de azul. Dale la carta póstuma. Usá el mapa y andá al "Estudio Superior de los Príncipes Imperiales". Entrá por la puerta, avanzá una pantalla, girá a la izquierda y dale la carta al viejo. Usá el mapa para ir a la "Sala del Alimento Espiritual". Girá a la izquierda, avanzá una pantalla, girá a la derecha y abrí la puerta. Hablá dos veces con el jefe MA. Girá a la derecha hacia el cofre. Clikeá dos veces en él (una para acercarte y otra para abrirlo). Abrí los dos cajones de arriba y agarrá todo lo que encuentres. Usá la llave de Wang en el cajón de abajo. Clikeá una vez en la estatua. Presioná los botones azules y después los rojos. Agarrá las dos cartas. Mostráselas al jefe Ma. Pegá la vuelta y salí por la puerta. Accedé al mapa y andá a la "Oficina de solicitudes Internas". Mostrale al director Li Yue las dos cartas. Accedé al mapa y andá a "La Casa Imperial". Entrá y mostrale las dos cartas al Superintendente DA. Accedé al mapa y andá al "Estudio Superior de los Príncipes Imperiales". Hablá con el maestro Wei y mostrale las cartas. Girá a la izquierda, avanzá una pantalla y clikeá en la mesa que contiene el juego. En este juego tenés que dibujar la figura que aparece en la "Pista para la Segunda Confesión". Agarrá los dos ítems que aparecen. Andá a la "Oficina de Solicitudes Internas" y dale la "Segunda confesión de Wang" al director Li Yue. Volvé al "Estudio superior de los Príncipes Imperiales" (siempre usando el mapa), entrá y mostrale las dos cartas al maestro Wei. Andá a la "Sala del Alimento Espiritual", girá a la izquierda, avanzá una pantalla,

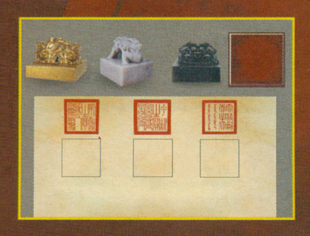




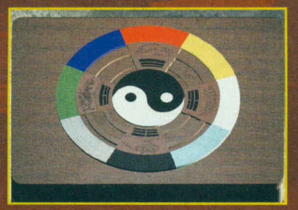
girá a la derecha y entrá por la puerta. Hablá con el jefe MA y mostrale las dos cartas. Andá a la "Casa Imperial", entrá, hablá con el Superintendente DA y mostrale las dos cartas. Pegá media vuelta, avanzá dos pantallas y estarás en tu oficina. Clikeá dos veces en el panel de la izquierda que tiene pequeños cuadrados. Clikeá en los cuatro libros, y automáticamente obtendrás la lista de los obsequios Imperiales. Volvé a la oficina del Superintendente DA y mostrásela. Andá a la "Oficina de Solicitudes Internas" y mostrale al director Li Yue la lista de los obsequios Imperial. Andá a los "Jardines Imperiales", girá a la derecha, avanzá dos pantallas, girá a la izquierda, hablá con el guardia y dale el mandato Imperial. Entrá por la puerta y andá hacia las escaleras. Hablá con el guardia y mostrale la lista de obsequios Imperiales. Clikeá en cada una de las cajas. Usá el destornillador en la caja de la izquierda. Andá a la "Oficina de Solicitudes Internas" y mostrale al director las obras originales. Andá al "Estudio superior de los Príncipes Imperiales" y dale las obras originales al maestro Wei. Clikeá en la mesa enfrente tuyo, agarrá cualquiera de los tres pinceles que se encuentran a la derecha, mojalo en el agua que está en el plato de al lado. Clikeá en los documentos de la parte superior de la mesa y usá el pincel en el documento de la derecha. Andá a la "Puerta de la Pureza Celestial", avanzá una pantalla hacia la puerta y clikeá en la



puerta central. En la puerta principal clikeá a la izquierda de las dos manijas doradas. Usá el cincel en tercer bola empezando desde la izquierda abajo. Luego usá el martillo con el cincel. Clikeá en el círculo y después en el rectángulo del medio cuatro veces, haciendo de esta manera que los tres símbolos sean iguales. Agarrá los documentos. Andá a la "Oficina de solicitudes Internas" y mostrale los dos documentos al director Li Yue. Andá al "Estudio superior de los Príncipes Imperiales" y mostrale los dos documentos al maestro Wei. Andá a la "Casa Imperial" y mostrale los dos documentos al Superintendente DA. Andá a la oficina del jefe MA y hablá con Chu. Salí de la oficina, girá a la izquierda, avanzá una pantalla, girá a la izquierda y hablá con el guardia. Girá a la derecha, avanzá dos pantallas, girá a la izquierda, avanzá una pantalla, gira a la derecha hacia la puerta roja, gira media vuelta y hablá con uno de los guardias. Girá a la derecha, avanzá una pantalla, girá a la derecha y hablá con uno de los guardias de las escaleras. Entrá por la puerta, girá media vuelta y hablá con el guardia de la derecha. Pegá media vuelta, avanzá una pantalla, girá un poco a la izquierda y clikeá en la jarra de la derecha que se ve a lo lejos. Andá a la "Casa Imperial" y mostrale los sellos al Superintendente DA. Andá a la "Oficina de Solicitudes Internas" y mostrale los sellos al director Li Yue. Andá a la "Sala de la gran Fertilidad" y hablá con uno de los guardias de la escalera. Subí por las escaleras y entrá al edificio central. Hablá con Wen. Dale los sellos a la persona de la izquierda. Agarrá el sello dorado de la izquierda (clikeá muchas



veces en él) y poné la cera en tu inventario. Clikeá en cada uno de los sellos, luego en la tinta roja y después en los cuadrados vacíos de abajo. Mostrale la cera a Wen. Andá a la "Oficina de Solicitudes Internas" y mostrale los sellos al Eunuco. Volvé a la "Sala de la gran Fertilidad" y hablá con el Eunuco. Salí, andá hacia la izquierda y bajá por las escaleras, girá media vuelta y entrá a las habitaciones de la derecha. Mové el cofre y usá el cincel en el piso. Como no podés agarrar las monedas, clikeá en la parte inferior de la pantalla para alejarte. Salí de la casa, anda hacia los guardias que están en las escaleras, girá a la izquierda y caminá hasta que veas un hombre de verde. Hablá con él y entrá. Una vez adentro avanzá dos veces. Girá a la izquierda y clikeá en las rejas. Usá el destornillador en los cuatro



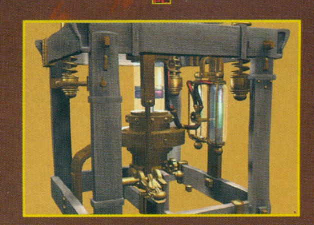
lados de la reja. Después clikeá en la caja. Clikeá en la rueda más pequeña cuatro veces para colocar el norte en la parte superior. Clikeá en la rueda mediana cuatro veces para colocar la tortuga en la parte superior de la pantalla. Clikeá en la rueda más grande hasta colocar el negro en la parte superior de la pantalla. Ahora presioná los colores en el siguiente orden: Amarillo, gris, azul, y celeste. Agarrá los dos documentos. Salí de la cueva. Hablá con el guardia de sombrero rojo y la mujer de la derecha. Andá a la "Oficina de Solicitudes Internas" y hablá con Yang. Andá a "Los jardines Imperiales". Desde donde aparecés girá a la derecha y avanzá hasta el guardia vestido de rojo. Hablá con él. Entrá, girá a la derecha y hablá con el Eunuco vestido de marrón. Andá a la "Casa Imperial" y entrá en ella. Andá a los "Jardines Imperiales" y desde donde aparecés girá a la derecha, avanzá dos pantallas, girá a la izquierda y hablá con el guardia de rojo. Abrí la puerta, doblá a la derecha y hablá con el Eunuco vestido de marrón. Entrá y hablá con Hua Bao. A la derecha hay un candelabro, usá la carta en blanco con éste. Pegá media vuelta y salí. Avanzá cuatro pantallas hacia delante, girá a la derecha y clikeá en el jarrón. Clikeá en la base del jarrón y usá el



cincel. Agarrá la llave. Alejate, girá a la derecha y avanzá cuatro pantallas. Girá a la izquierda y clikeá dos veces en la base de la maceta. Usá la llave en la puerta y clikeá en los sellos. Repetí el mismo proceso que el anterior. Andá a la "Oficina de Solicitudes Internas" y mostrale los sellos a Yang. Volvé a donde estaba Hua Bao. Entrá a la habitación de la izquierda y hablá con Shiouxiu. Girá 180 grados y clikeá en la mesa. Aparecerá un nuevo puzzle. Ordenalos de la siguiente manera: De arriba hacia abajo y de izquierda a derecha: Serpiente, gallo, tigre, perro, caballo, jabalí, liebre, buey, mono, rata, dragón y cabra. Agarrá el sobre. Andá a la "Casa Imperial", entrá, girá a la derecha, avanzá y vas a ser atacado por DA. Usá el martillo para pegarle antes que te ataque. Mirá el escritorio y clikeá en el ítem azul, alejate y clikeá en el reloj que se encuentra en la otra mesa. En el reloj grande poné la hora 5:40, en el reloj chico de la izquierda 7 y en el de la derecha 9. Agarrá los dos sobres. Andá al "Estudio Superior de los Príncipes Imperiales", entrá habla con el Maestro Wei y volvé a salir. Andá a la "Sala de la Armonía Suprema". Avanzá hacia el trono dorado con tres escalones. Clikeá en el trono y luego en la tapa de madera. Sacá todas las barras de metal. Clikeá en el engranaje a la izquierda del veneno. Luego clikeá en el engranaje de arriba. Después usá el destornillador en los tubos rojos para sacarlos. Usá el destornillador en la protección del frasco de veneno para sacarlo. Repetí lo mismo con el otro.

Clikeá una vez más en el tubo vacío.

Mirá la escena final.



ACCION / ARCADES

Test Drive 5





Andá al menú de opciones principal, y dentro del menú tipeá:
cup of choice - Habilita todos los campeonatos
that takes me back - Permite correr los circuitos en sentido inverso
i have the key - Habilita todos los autos y pistas
Los trucos hay que tipearlos como están escritos, incluyendo los espacios entre las palabras.

Thief: The Dark Project

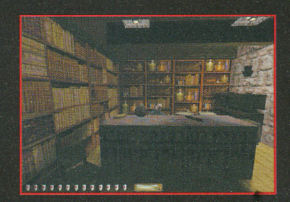
Primeramente deberemos tener en cuenta que estos trucos sólo funcionan con la versión 1.33 del juego. Para los que posean una versión anterior, pueden bajarse el patch correspondiente de nuestro sitio de Internet www.xtremepc.com.ar

Saltear una misión: Si estamos repodridos de una misión en particular, presionando ***CTRL, ALT, SHIFT y END,*** *obliga al juego a darla por terminada y pasaremos a la próxima.*
¡Dinero!: Si agregamos la línea "cash_bonus" (sin las comillas y con el monto que queramos tener al final en números, por ejemplo: cash_bonus 10000) a la fila ***dark.cfg*** *que se encuentra en el subdirectorio donde esta instalado el Thief.*
Comenzando una misión alternativa: Para comenzar el juego en una misión diferente a la de Lord Bafford's (la misión número 1 del juego) podemos agregar la línea "starting_mission X" (sin las comillas y en vez de la x el número de misión en la que queramos comenzar). Cuando seleccionemos New Game comenzaremos en la que hayamos puesto.
Cancha de Basketball oculta: Seleccionamos el modo de entrenamiento y lo jugamos hasta llegar al Courtyard. Peleamos con el guardia hasta que retrocede, y lo seguimos golpeando hasta que finalmente se queda quieto. Recogemos la llave de la mesa y entramos al área de donde apareció el guardia originalmente. Vamos al final del hall y usamos la llave en la puerta. Del otro lado nos encontramos con la cancha oculta, una pelota y un papiro.

Y algunas recomendaciones:

- *Conviene esperar a que un guardia esté sobre una alfombra para degollarlos, ya que las mismas absorben la sangre y evitan que descubran nuestras andanzas.*
- *A veces escuchar las conversaciones entre los guardias, nos dará pistas de cómo superar algunos obstáculos de nuestra misión.*
- *Antes de terminar nuestro último objetivo y completar la misión, nos conviene recoger todo el oro que podamos, ya que siempre nos será de utilidad para comprar armas y otras cosas para la siguiente.*
- *A veces es conveniente bloquear las puertas con arcones o cajas para impedir la entrada de los guardias.*

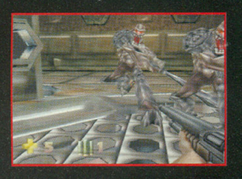




Turok 2: Seeds of Evil

Los trucos se ingresan en el menú Cheats que trae incorporado el juego.

TROMPEM - Manos y pies más grandes
BIGBADNOODLE - Cabezas más grandes
HELLOSTICKY - Modo pegajoso
LILLIPUTIAN - Modo chiquito
PICASSO - Modo lápiz y tinta
HENRYSBILERP - Modo Gouraud
YOQUIEROJUAN - Juans cheat
LEGOMANIAC - Zach attack
INEEDAUPS - Modo Blackout
WIZARDOFOZ - "MMMM... Tasty frooty stripes"
OBLIVIONISOUTTHERE - Gran truco
JANESSPECIALWORLD - Truco de Jane



Grand Touring

Tipeá algunos de los siguientes códigos como tu nombre y presioná ENTER.

Todos los coches - GIMME8CARS
Coches más rápidos - MOREWELLY
Un coche extra - BONUSMOTA
Ponerse SIEMPRE a la par de los demás coches luego de chocar y dar un giro - CATCHUP
Clase Elite - ELITECLASS



ACCION / ARCADES

Extreme G2

Para que funcionen los trucos deberemos "antes" de la carrera cambiar nuestro nombre por uno o más de los siguientes:

neutron - Para simular una carrera de la película "Tron".
spyeye - Vista aérea.
spiral - Rotar la vista de la cámara.
nitroid - Nitro ilimitado.
misplace - Mejores armas en las pistas.
mistake - Misiles ilimitados.
xcharge - Armas y escudos ilimitados.
2064 - Coches futuristas.
xxx - Sube la velocidad del juego.
flick - Muestra sólo 1/4 de la pantalla mientras jugamos.
pixie - Baja el nivel de "generación" de escenarios a la vista (Popup).

S.C.A.R.S.

Vamos a las opciones/password (entramos f1/f2)

glassx
rockyy
zdpeak
xperts
desert
rattle
runner
myster

Cuando ingresemos cada código un mensaje en pantalla te dirá lo que realiza.

Excessive Speed

Deberemos ingresar los trucos en el menú principal, si lo hacemos bien, escucharemos un sonido.

allcars - Todos los coches
alltracks - Todas las pistas

Además durante la carrera podremos ingresar

winrace - ¡Ganamos!
winflygame - Para volar
addmissile - Misiles a pleno
addturbo - Turbo a full
addlife - Más energía
addshield - Recuperamos el escudo
addearthquake - Crea un pequeño terremoto
addenergy - Da energía
addmine - full Pack
addghost - Coche fantasma

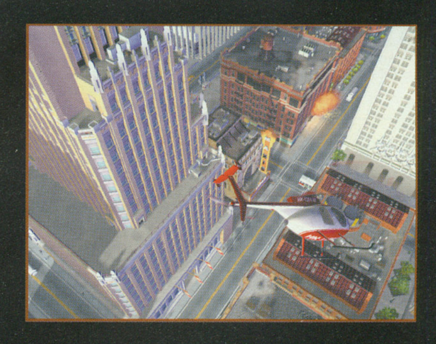
Por último para conseguir el coche de Elvis deberemos conseguir el mejor puntaje en el minijuego "Catch The Fly".

ESTRATEGICOS

SimCity 3000

Para usar los códigos, presioná Ctrl, Shift, Alt y la tecla C al mismo tiempo. Te aparecerá una ventana donde tipear cada uno de ellos.

i am weak - Crear edificios, utilidades, zoning, transportes, agua y plantar árboles gratis.
call cousin Vinnie - Un nuevo ítem de pedido aparecerá en la ventana "Meet", anunciando un "Local Fundraising Event". Este "hombre de negocios" te ofrecerá dinero sin preguntar. Si aceptás su oferta te dará un dinero extra.
*zyxwvu - Este código no está disponible para cualquiera, tenés que probar tu integridad primero. Utilizá el truco "call cousin Vinnie" y rechazá su oferta inmoral. Entonces utilizá el truco **"zyxwvu"** y el castillo hermoso de SimCity aparecerá en el menú "Rewards". Además de verse bien, el castillo incrementa el valor del terreno y hace otras cosas maravillosas en los alrededores.*
garbage in, garbage out - Habilita todos los edificios de basura.
power to the masses - Nos habilita todos los edificios de energía.
water in the desert - Todos los edificios generadores de agua potable disponibles.
Salt on - Modifica el agua del océano a agua salada.
Salt off - Cambia el agua del océano en agua potable.
Terrain one up - Eleva el terreno.
Terrain one down - Baja el terreno.
Terrain ten up - Levanta el terreno.
Terrain ten down - Baja el terreno.
pay tribute to your king - Todas las recompensas disponibles.
I love red tape - Toda la ordenanza disponible.
let's make a deal - Nos ofrece un trato/s con vecinos/negocios.
nerdz rool - Industria de Alta tecnología.



correo de lectores

EL LUGAR IDEAL PARA QUE LOS LECTORES EXPRESEN SUS OPINIONES

TRUCOS

Queridos amigos de XTREME PC:

Tengo realmente el gustazo de escribirles. Esta es la segunda vez que lo hago y como se que en verdad le dan realmente (valga la redundancia) importancia al correo esto incentiva a tener un diálogo que va más allá del simple lector y una editorial.

Estoy contento porque la revista está cada vez más gordita, y esta encuadernación le sienta más lindo que los primeros números, hay cada vez más información y de último momento. Por eso, como uds. la tienen bien clara, nosotros, los ávidos de estar informados esperamos con impaciencia cada 1ra semana del mes que salga para devorarla.

Gracias por la paciencia que nos tienen y por la buena disposición de evacuar nuestras dudas.

Entre nosotros... ¿De dónde sacan los trucos? ¿Están en los CDs? ¿Dónde? ¡Si es secreto profesional no me lo digan!

Gracias por todo amigos. Los felicito!
"No Cambien"

Héctor Gianfortone
Capital Federal

Gracias por tu carta, Héctor. Los trucos que pedís ya los he pasado a la sección correspondiente, el tema es que muchos ya los hemos publicado en números anteriores, y si los repetimos, nos matan los que ya tienen esos números, y que buscan cosas nuevas. Lo mejor sería que nos llames y pidas esos números atrasados, y todos contentos.

Lo de cual es nuestra fuente para los trucos, yo te lo puedo decir, pero como es un secreto de estado (que es más que profesional) te tendrías que mudar al Africa, y la revista por allá no llega, así que no te conviene :)

BUGS

Amigos de XTREME PC:

Ante todo los quiero felicitar por la gran revista argentina que están realizando mes a mes. Bueno, ahora sí me presento: Me llamo Diego y tengo 15 años. Sé que ustedes se merecen muchos más halagos y todo eso, pero vayamos a las preguntillas (perdonen si son un poco estúpidas):

1) ¿A qué se refieren cuando dicen BUGS?
2) ¿Es cierto que el Quake III se puede jugar solamente en red o va a ser como el Quake II?
3) ¿Saben si va a salir o salió algún Megarace?
4) ¿Qué les parece la idea de poner pósters?

PD: Aguanten la Renga y River.

Diego Cisneros
Merlo - Buenos Aires

1) Son errores que tienen los programas, algo que puede hacer que el juego se cuelgue, etc. 2) Ni una cosa ni la otra. El Q3 se va a poder jugar solo, pero con bots, no contra enemigos como el Quake II, sino en una especie de campeonato. 3) No, por el momento no han anunciado una tercera parte. De todas maneras tenés juegos como el Powerslide o el Rollcage, que son bastante parecidos en el estilo. 4) La verdad es que no sabemos, ¿ustedes que piensan?

FANATICO DEL COMMANDOS

Estimados amigos de XTREME PC:

Soy Hernán García, tengo 16 años y soy fanático del juego Commandos: Behind Enemy Lines y de las aventuras gráficas como las tres Monkey Island. Tengo una Pentium 133 MHz con 32 MB, placa Soundblaster AWE 32 y CD Creative de 12x. Su revista la conocí por medio de un amigo, y la verdad, me gustó mucho. Me había comprado una revista española que traía un CD de regalo, pero toda la información (con respecto al precio y dónde conseguir el juego, etc.) era de España y el CD fue una porquería. Pero esa es otra historia, ya que me compré el número de XTREME PC de Febrero y al leerlo me surgieron las siguientes dudas:

1) Tengo una placa de video Trident 9440 de 1 MB y desearía comprar una placa aceleradora. ¿Cuáles son los requisitos mínimos para tenerla?
2) Como me gustan los juegos como el Duke Nukem quisiera saber si me entran el Quake 1 y 2.
3) Quisiera saber si hay otros juegos al estilo del Commandos.
4) En realidad esto es un pedido: ¿Podrían publicar en la sección REVIEWS más juegos para los que todavía tenemos una 133 en casa? Yo sé que la tecnología avanza y que cada vez se hacen juegos mejores, pero nosotros también queremos jugar juegos nuevos.
5) Quería preguntarles también los requisitos del Grim Fandango, ya que el Curse of Monkey Island me encantó.
6) ¿Para qué sirven los patch?

Hernán Mariano García
Lanús Este

1) La plata para comprarla :) No, tu máquina puede tener una placa 3D tranquilamente. 2) Mirá, creo que con el 1 no vas a tener problemas, pero el 2... 3) Creo que el chiste del juego es que es bastante especial y único. Ahora está disponible una expansión, y la gente de Pyro prometió que el Commando 2 está en camino. 4) Lamentablemente ese es un problema en el cual no te podemos ayudar, ya que las compañías son las que siempre están buscando tener el mejor producto, que por supuesto requiere mayor hardware. Nosotros revisamos los juegos más actualizados (ese es nuestro slogan) y por lo tanto la mayoría de las veces son juegos con requerimientos altos. 5) Pentium 133, 32 MB de RAM, CD-ROM 4X y Windows 95. 6) Para arreglar algún problema (bug) en los juegos, o para agregarle alguna opción que los programadores no llegaron a implementar en el momento de la salida del juego.

ESPECTACULAR

Hola XTREME PC:

¿Cómo están? Espero que bien. Soy Carlos, y vivo en Lomas de Zamora. Les escribo para decirles que aunque es la primera XTREME PC que compro, quedé realmente satisfecho con ella, "está espectacular" (y no como otras revistas que dicen ser las más vendidas del mundo pero son bastante malas) y para pedirles por favor que aclararan mis siguientes dudas:

1) ¿Podrían dar algunos trucos o consejos para el Tresspaser, o si bien ya fueron publicados aclararme en que número de la revista?
2) Una gran duda de mi hermana es: ¿Ya salió el SIMCITY 3000? ¿Si ya está a la venta me podrían decir en qué lugares se puede conseguir?
3) ¿Podrían decirme si un Cyrix M II de 300 MHz equivale a un Pentium 300 MHz, o bien a qué otro Pentium equivale?

¡Hasta luego!

Carlos E. Sensottera
Lomas de Zamora

1) Los trucos del Tresspaser están en el número 17. 2) Sí. Está en todos los Musimundo y otros locales especializados totalmente en castellano. 3) No, no tiene la misma perfomance que un Pentium II de 300 Mhz. La perfomance del chip puede variar según que tipo de software utilices, y si requiere de operaciones de punto flotante, por ejemplo.

EL MUNDO DE LOS JUEGOS

Hola, mi nombre es Emilio Gimenez, y vengo siguiendo la revista desde el número 8.

Si bien no acostumbro escribir a las revistas que adquiero, en esta ocasión hice una excepción, quizas porque XTREMEPC merece dicha atención.

Estoy involucrado en el mundo de los juegos desde hace media vida, tengo 19 años y mi primera máquina fue una XT, hace casi 9 años ya. En todo

ese tiempo logre conocer a fondo no sólo una gran cantidad de juegos y programas, sino las opiniones de aquellos que "supuestamente" entendían del tema, me refiero a las revistas, porque eso son solamente, son pocas, puedo nombrar sólo dos, que merezcan el calificativo de revistas de juegos - siempre hablando de PC - Obviamente ustedes se incluyen dentro de las revistas de juegos, y paso a explicar por qué:

Primero y fundamental ponen pasión al escribir, ya sea reviews, previews, etc. No es meramente informativo, cuando leo sus notas siento que las escribí yo mismo, o un amigo, te dicen la posta, sin vueltas y sin quedar bien con nadie.

De los juegos estudiados no me dan un dato de fábrica, me dicen lo bueno y lo malo, dificilmente despues de leer un review escrito por ustedes me llevé un fiasco. Podemos estar de acuerdo o no con el puntaje, pero justifican el porque del puntaje - fundamental para mi - Obviamente les sobra ética y profesionalidad, ya que tomarse el trabajo de contestar una carta, cuyo contenido sea de caracter negativo - me refiero a aquellos bobos que pierden su tiempo criticando a aquellos que dan lo mejor de si mismos para realizar una revista de juegos como lo es XTREMEPC - es loable y sumamente respetable, ya que si bien todo el mundo tiene derecho a opinar, es cantado que no saben un carajo de juegos y de este fantástico mundo de las computadoras, porque cualquiera que este inmerso dentro de este mundo sabe que no existen revistas de este género tan bien llevadas a cabo como ésta, dejando de lado el hecho del idioma, porque si fuese en Inglés o en Francés también la compraría.

Es por eso, creo que se deben dar cuenta en seguida quien sabe y quien no por el tipo de preguntas y comentarios que hacen, que deben tomar dichos comentarios peyorativos y sin fundamentos como de quien viene.

A medida que escribo este Mail me doy cuenta de cuanto aprecio esta publicación y de lo mucho que la espero cada mes, porque francamente concuerdo con su ideología y su trabajo.

Bueno, ya mostré mi punto de vista, ahora les quería hacer unas preguntillas:

1) Pronto salen a la venta tanto la Voodoo3 como la Viper 770 (riva TNT2), es por ello que me gustaría un análisis como a los que nos tienen acostumbrados explicandonos sus bondades (las cuales ya conozco) sino que va a pasar con la elección que debamos hacer, debido a la falta de 3Dfx en la TNT2, hecho que provoca incertidumbre entre los usarios de dicha tecnología o si podrá utilizar ambas placas juntas - Dios quiera - hago esta pregunta porque el chip de la Voodoo3 va a ser 2D/3D (estilo Banshee).

2) Hace poco me traje de afuera una Monster Sound MX300, pero el problema radica en que el disco de instalacion estaba roto - se me colgaba en el 66 % de la instalación. Trate de solucionarlo bajando los drivers de la placa de la página de Diamond, pero éstos tienen algún problema ya que cuando los instalé, funcionan los drivers pero se cuelgan los utilitarios que trae. Es por eso que yo pienso que me falta algún elemento que se encuentra en el disco original. Por favor díganme alguna dirección o teléfono en la argentina donde pueda comprar o que me faciliten dicho CD para hacerle una copia.

Francamente el objetivo de esta carta es hacerles saber como piensa un servidor, que, modestia aparte y por una cuestion de tiempo en esto, entiende algo del tema.

Desde ya muchas gracias, no sólo por atender a mis pedidos y sugerencias (las cuales son pocas debido al nivel de trabajo que realizan) sino por entregar cada mes una guía completa de este fascinante mundo de los juegos.

Sigan así, y mantendrán tanto a sus lectores fieles, y tambien incorporaran más.

Muchas Gracias.

PD: pronto les escribire de nuevo, francamente es un gusto.

Emilio Luis Gimenez
pikoro@ciudad.com.ar

1) Prontamente vamos a revisar exhaustivamente estas dos nuevas placas y la performance de las mismas. 2) Tendrías que hablar con la gente de Techmedia, que son los representantes de Diamond en la Argentina, el teléfono es 4777-6160.

PLACAS 3D

Querida Xtreme PC:

Me pongo a escribir esta carta un día Lunes a la madrugada, después de soportar como Edesur cortó la luz de las 5 de la tarde a las 11 y media pasadas de la noche. Les cuento que la revista está muy buena, y ahora con el agregado de estas dos secciones nuevas se ha vuelto más completa (todavía mas!), muy buenos los juegos que comentan como así también los comentarios de los reviewers, muy acertados y con sentido común (y humor).

Dejando los halagos para los otros muchachos, aquí van mis preguntas.1) La placa teppro Hulk III 3D Voodoo2 de 12 Mb es igual de buena que la DM3D2 de 12 Mb, o por los drivers la de Diamond es mejor.

2)Con mi Cirix 6x86 MX 233, 32 Mb de RAM y la Teppro Voodoo2 de 12 Mb, el Half Life me andaría bien (en 640x480)?

3) Las placas con Voodoo2 soportan el modo de video 320x240x16 bpp?

4) Me conviene ampliar la memoria RAM a 64 Mb o pasarme a PII?

5) ¿Para que el ojo humano vea algo en movimiento fluido lo mínimo son 22 fps no?

Terminadas las preguntas me despido deseándoles suerte (de nuevo) Chau!

Nicolás Martín Sande
nsande@isei.com.ar

1) Es igual con muy pequeñas diferencias. 2) Sí, ningún problema. 3) No. La resolución mínima es 640x480x16 bits. 4) Y yo creo que a una Pentium II, aunque 64 MB te van a ayudar mucho en los arcades 3D. 5) Le consulté a Sebastián Di Nardo, experto en la materia y licenciado en FPS (para la editorial), y dice que: Si se trata de juegos, la velocidad ideal es de 30 FPS; si querés ver una película en video, con 15 FPS es suficiente.

CASI ME DESMAYO

Hola amigos de Xtreme Pc:

Quería decirles que es la primera vez que les escribo,(NO SOY DE ESCRIBIR MUCHO A LAS REVISTAS) pero veo como la revista progresa continuamente y me veía obligado a decírselos.

Me llamo Aníbal, tengo 15 años y los sigo desde el número 2. Les cuento que llevo escrita esta carta 10 veces, siempre renovándola, el motivo: Nunca me respondían y me parecía raro y volvía a intentarlo. Hace un tiempo mientras leía mi Xtreme PC número 17 (espectacular) se me ocurrió mirar la direccion de e-mail. Casi me desmayo cuando ví que no coincidía con la que yo ponía. TODAS LAS VECES MANDE LA CARTA A NADIE. Fue ahí cuando subí las escaleras de mi pieza y me senté adelante del monitor a hacer lo de siempre: Renovar la carta y mandarla, pero esta vez con la dirección correcta.

Bueno la hora de las preguntas:

1) Tengo ganas de comprarme una placa 3D, y se que han salido muchas nuevas al mercado. ¿Cual me recomiendan ustedes sin importar el presupuesto?

2) Soy fanatico del Beisbol. ¿Cual es el mejor juego de ese deporte?

3) Probablemente viaje a los Estados Unidos proximamente y quiero comprarme algunas cosas para la PC. ¿Hay mucha diferencia de precio?

4)¿ Vale la pena comprarse un DVD o es muy temprano? les pregunto porque no veo juegos, programas, etc.

5) Tengo amigos fanaticos de los videos juegos y vivo discutiendo por cual tiene mejores gráficos (por supuesto me inclino ampliamente por las computadoras) Bueno la pregunta es ¿con que máquina conseguiría igualar los gráficos de la Nintendo?

PD 1: Alguién les dio la idea de poner posters en la revista, me gustaría que lo hicieran.

Anibal Falcone
efalcone@slatinos.com.ar

1) Puede ser una TNT o una con el Voodoo2. Si esperás un poco van a salir los nuevos chips. 2) YO te recomiendo el Triple Play '99. 3) Si, pero tené en cuenta que no tenés garantía. 4) Por el momento es para los cinéfilos que quieren disfrutar de las películas en DVD. 5) Con cualquier PII y una placa aceleradora 3D.

COMO COMUNICARSE CON XTREME PC

Para contactarse con nosotros tienen dos caminos.
Por un lado por medio de carta a nuestra redacción, por el otro vía Internet por E-MAIL.
Carta: XTREME PC Correo de Lectores - Hipólito Yrigoyen 3718 5to piso (1208) - Capital Federal
E-MAIL: xtremepc@ciudad.com.ar

próximo número

PARA QUE VAYAS SABIENDO QUE ES LO QUE SE VIENE

El momento que todos los fanáticos de Star Wars estaban esperando ya se aproxima... en nuestro próximo número vamos a mostrarles por primera vez, los dos juegos que la maquinaria de Lucas está creando sobre la nueva película, Episodio 1: The Phantom Menace. Encerrados bajo el más absoluto de los secretos, estos dos juegos de Star Wars serán protagonistas de las páginas de Xtreme PC de Mayo. Además tendremos el review del X-Wing: Alliance, el último juego de la primera trilogía, que por lo visto va a ser absolutamente espectacular. Además analizaremos el esperadísimo simulador de Activision: Fighter Squadron, y de la misma compañía la nueva entrega del Civilization: Call to Power, que nos deja una pregunta pendiente ¿Podrá sobrevivir la saga sin la supervisión de Sid Meier? Lo veremos en el próximo número...

Previews

- Soldier of Fortune
- Shadow Man
- Flight Unlimited III
- Mortyr
- Warzone 2100
- Y todo lo que se viene...



Flight Unlimited III

Reviews

- Civilization: Call to Power
- Roller Coaster Tycoon
- Fighter Squadron: SDOE
- Rollcage
- Starsiege
- Red Line
- Army Men 2
- Y los últimos lanzamientos...



Fighter Squadron: SDOE

Además...

- Hardware: Un informe súper completo sobre la Voodoo 3
- Las secciones clásicas
- Correo de Lectores
- Soluciones: Resolvemos todos los misterios de Resident Evil 2 y te explicamos cómo terminar el Gadget
- Más todo lo que esperás de ésta, "tu revista" de juegos para PC...

NUMERO DIECINUEVE EN LOS KIOSCOS EL 4 DE MAYO NO TE LA PIERDAS!



LucasArts nos brinda en Abril el último juego de la primera trilogía de Star Wars: X-Wing Alliance. En él, podremos por primera vez y si somos lo suficientemente hábiles como para llegar a la etapa final del juego, pilotear a la mítica Millenium Falcon (salvo la breve aparición en un modo del Rogue Squadron). Una vez más nos veremos involucrados bajo las filas de la Alianza, en batallas al mando de las todas las naves conocidas y algunas nuevas creadas específicamente para este juego. Alliance también incluirá un modo multiplayer en el que hasta 8 jugadores simultáneos recorrerán el espacio en las más increíbles batallas estelares en 3D jamás realizadas. El destino de la galaxia descansará en nuestros reflejos y en la habilidad de llegar a la batalla en Endor donde culminarán todas nuestras peripecias. Pero en el camino de todo esto hay cientos de detalles (gráficos, sonido, adicción, etc.) que el equipo de Xtreme PC está analizando para que sepas bien de qué se trata la despedida (por el momento) de la primer trilogía de Star Wars del mundo de los juegos.



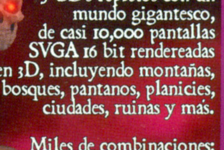


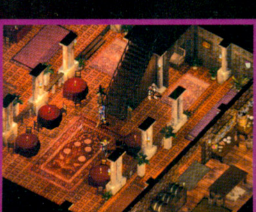
"Mejor juego RPG del año"
"94% - Excelente"
PC-Juegos/PC-Gamer (Argentina)

"El mejor RPG de todos los tiempos"
"97% - Clásico - Premio Xtreme"
Xtreme PC.

"Un RPG Monstruoso"
Next Generation.

"Mejor Juego RPG del año"
PC Gamer.





Miles de combinaciones: construya su personaje con 6 razas de AD&D auténticas y 26 clases y sub-clases diferentes.



Una apasionante historia, contada totalmente en castellano: diálogos y textos. Incluye un completísimo manual de 200 páginas!

Historia dinámica: las decisiones del jugador afectan y cambian el desarrollo de la historia, que contiene 7 capítulos y docenas de sub-argumentos.



Monstruos y Magia: más de 60 monstruos, y casi 90 conjuros mágicos disponibles.

¡Totalmente en Castellano!



Interplay
BY GAMERS. FOR GAMERS.

Official TSR Licensed Product

BioWare Corp

Advanced Dungeons&Dragons

Forgotten Realms

Baldur's Gate™

Distribuye:
EDUSOFT
San Luis 3065 (1186) Cap. Fed.
Tel/Fax: 962-7263 (lineas rotativas)
www.edusoft.com.ar